جامعة الدكتور يحي فارس بالمدية

كلية الآداب و اللغات و العلو م الإنسانية و الاجتماعية

قسم علوم الإعلام و الاتصال

تخصص:اتصال و علاقات عامة

العاب الفيديو و المراهق الجزائري

دراسة في الاستخدامات و الاشباعات

في الفترة الممتدة ما بين 2014-2015

رسالة لنيل شهادة الماستر نظام ل.م.د في علوم الإعلام والاتصال

إعداد الطالبتين:

شرفاوي خيرة

تبوب خداوج

تحت اشراف:

أ ممو سهام

السنة الدراسية 2014-2015



شكـــــــر و تقديـــــــــر

أمام عظمة المواقف، ووزن الرجال، وجلال الخدمات، تقف الكلمات عن بلاغتها و قوتها بعيدة عن الإيفاء بالغرض في إسداء الشكر و العرفان، إلى كل من ساعدني على إنجاز هذا العمل ماديا ومعنويا، من قريب أو من بعيد...

وأخص بالذكر المشرف المؤطر للبحث الأستاذة ممو سيهام على حسن تعاونه،و توجيهاته التي أفادت كثيرا و أعطت لهذه الرسالة بعدها الحقيقي شكلا و مضمونا...

دون أن أنسى جميع أساتذتي في جميع المستويات التعليمية و التكوينية،الذين بقدراتهم و كفاءتهم العلمية المعطاءة تمكن الباحث من الاستفادة من أعمالهم و منشوراتهم و محاضراتهم و مقالاتهم و توجيهاتهم العلمية و العملية...

كما أوجه شكري إلى عميد الكلية، وإدارة قسم علوم الإعلام و الاتصال و جميع هيأته.

كما لا أنسى أن أشكر الأساتذة، رئيس و أعضاء لجنة المناقشة، الذين تكرموا لمناقشة رسالتنا، و يقينا أن ملاحظاتهم، و آراءهم سيكون لها صدا طيبا، و تقوية للدراسة و دفعا للبحث و الاستزادة العلمية، و التطوير العلمي.

الإهـــــــــــــداء

يسرني أن أهدي هذا الجهد إلى:

* الجزائر الخالدة... أرض الجمال و الجلال، منبع الإلهام و الأفكار، و معقل الأبطال و الأحرار، و أرض الشهداء الأبرار و المجاهدين الأخيار...

تعبيرا عن عظيم الحب و صادق الولاء.ربي اجعل هذا البلد آمنا و ارزق أهله من الثمرات.

* إلى أمي التي أرضعتني حب العلم ، و أورثتني تقديسه، وماهي بقارئة ،إلى قرة عيني و أملي في الحياة ،التي أرهقتها سنين عمري ، ومشواري الطويل التي تحملت عبئ طبائعي و سهرت الليالي .ووقفت بجانبي في لحضات حياتي

حفضك الله وأطال في عمرك يا أمي.

* إلى أبي الذي علمني الصبر مع العمل، و القناعة مع القلة، و الكرامة مع الحاجة، و العزة مع الضعف.الذي شجعني على طلب العلم، وكان أكثر حرصا مني على إتمام هذه المذكرة، ليرى ابنته وهي تخطو أولى خطواتها المستقبلية.

حفضك الله و أطال في عمرك يا أبي.

* إلى إخوتي ربيع و أحمد و عبد القادر، الدائرين بالنفس و النفيس ، شرف الأمة و سلامة الدولة، الذين دينهم التضحية الوطنية ، وقوامهم الواجب و الفداء ، وعمادهم الانضباط و الإلتزام، و الوفاء للشهداء و الولاء للوطن.

حفضـــــــكم اللـــــــــــه

* إلى زوجي بلعبد الهادي بن عيسى الذي رافقني طوال مشواري الدراسي ، و لم يبخل يوما بمساعدتي، و الوقوف بجانبي بتشجيعاته، و حضوره الدائم والمستمر، فكان المرآة التي أنضر من خلالها إلى نفسي.
* كما لا أنسى ان أذكر صديقاتي بلعربي ريمة ، تبوب خداوج ، رملة حنان، عمار زينب، قطافي زوليخة، لهم كل محبتي و إخلاصي.

إليهم جميعا و إليك أخي القارئ أهدي رسالتي العلمية كاستفادة و ذكرى مني .

شرفاوي خيرة

الحمد لله الذي أعاننا بالعلم وأكرمنا بالتقوى وأجملنا بالعافية

أتقدم بإهداء ثمرة جهدي وعملي إلى:

من ملأت قلبي حبا وحنانا وعطفا، وسلوكي أخلاقا وتهذيبا وصبرا، وعقلي نموا وتربية وتعليما :أمي الغالية والعزيزة أطال الله في عمرها.

جـميلـــــة

إلى من أحمل اسمه، وكان لي سندا وأخذ بيدي في هذا الطريق وقادني معلما للخير، إلى من ضحى بحياته من أجلنا ومن أجل وصولي إلى ما أنا عليه: أبي العزيز

عـــلـــي

إلى من قاسمتهم حضن أمي و حلاوة الحياة ومرارتها، إلى من هم جزء من حياتي والذين كانوا وراء دعمي لإتمام دراستي إخوتي:أمينة ،شمس الدين ،طيب ،وردة ولميسة و محمد ودليلة،حليمة،ياقوتة،فتيحة،عائشة، خيرة ،خليدة و احمد وأزواجهم وأولادهم وإلى احـــــــمـــد

إلى زميلتي في المذكرة:خيرة

إلى صديقاتي العزيزات على قلبي:عائشة،أمال، سمية،نادية، فاطمة، فتيحة وريم وسارة وغنية

إلى خالاتي صفية كريمة وزهرة وعبد القادر وعلي العربي واحمد عماتي وكل العائلة والى رفيقاتي في العمل إلى كل من يحبني

خداوج تبوب

المستخلص:

يدخل هذا الموضوع في إطار تحضير لنيل شهادة الما ستر في علوم الإعلام و الاتصال تخصص،اتصال وعلاقات عامة تحت عنوان :العاب الفيديو والمراهق الجزائري دراسة في الاستخدامات و الاشباعات لتلاميذ منطقة عين الدفلى ، الذين تتراوح أعمارهم بين 11-15 سنة، ولقد قمنا بتقسيم البحث إلى إطارين ،إطار الجانب النظري والذي تضمن أربعة فصول ناقشت كل من اللعب و العاب الفيديو ،خصائص العاب الفيديو، المراهقة و نظرية الاستخدامات و الاشباعات ، كما تضمن الإطار الثاني الجانب التطبيقي والذي تضمن بدوره فصل لمنهجية البحث وتحليل وعرض النتائج، مستعملا في ذلك الاستبيان.

الإطـــــــــــار المنهجـــــي

المقدمة

الإشكالية

أسباب اختيار الموضوع

أهداف البحث

تحديد المصطلحات

الدراسات السابقة

منهج الدراسة

مجتمع البحث وأدوات جمع البيانات

الإطـــــــــــــــار النـــــظـــــري

الفصل الأول :ألعاب الفيديو

المبحث الأول: مفهوم اللعب

المبحث الثاني: أنواع اللعب

المبحث الثالث: دور اللعب في تكوين المراهق

المبحث الرابع: ماهية ألعاب الفيديو

المطلب الأول: نشأة ألعاب الفيديو

المطلب الثاني: مفهوم ألعاب الفيديو

المطلب الثالث: تطور ألعاب الفيديو

الفصل الثاني: خصائص ألعاب الفيديو و أنواعه

المبحث الأول : خصائص ألعاب الفيديو

المبحث الثاني: أنواع ألعاب الفيديو

المبحث الثالث: أنواع أجهزة ألعاب الفيديو

المبحث الرابع: تأثير ألعاب الفيديو على المراهق

الفصل الثالث: المراهقة

المبحث الأول: ماهية المراهقة

المبحث الثاني : خصائص المراهقة

المبحث الثالث: علاقات المراهقة

المطلب الأول: علاقة المراهق بالأسرة

المطلب الثاني: علاقة المراهق بالمتوسطة

المطلب الثالث: العلاقة النفسية بين الأستاذ و المراهق

المبحث الرابع: مشاكل المراهقة

المطلب الأول: مشاكل نفسية و انفعالية

المطلب الثاني: مشاكل اجتماعية

المطلب الثالث: مشاكل صحية و جنسية

المبحث الخامس : المتطلبات الأساسية للمراهقة

المطلب الأول:المتطلبات الاقتصادية

المطلب الثاني :المتطلبات الإجتماعية

المطلب الثالث:المتطلبات النفسية

الفصل الرابع : نظرية الاستخدامات و الاشباعات

المبحث الأول : نشأة نظرية الاستخدامات الاشباعات

المبحث الثاني : وظائف نظرية الاستخدامات الاشباعات

المبحث الثالث : عناصر نظرية الاستخدامات الاشباعات

المبحث الرابع : أهداف نظرية الاستخدامات الاشباعات

الاطـــــــارالتطبيقـــــــي

الفصل الأول : تحليل البيانات و عرض النتائج

المبحث الأول : نبذة عن المؤسسة

المطلب الأول: معطيات العينة

المطلب الثاني : البيانات الشخصية

- متغير الجنس
- متغير السن
- الوضع الاجتماعي

المبحث الثاني: دراسة محاور الاستبيان

المطلب الأول: تحليل استخدام العاب الفيديو

المطلب الثاني: تحليل دوافع و اشباعات العاب الفيديو

الاستنتاجات العامة

الخاتمة

الاقتراحات و التوصيات

المراجع

الملاحق

الفهرس

مـقدمـة:

شهد القرن العشرون الكثير من مظاهر التحوّل التكنولوجي الذي شمل اختراع الراديو والتلفزيون والأقمار الصناعية، وشبكات المعلومات الحديثة و العاب الفيديو، هذا ما جعل الكثير من المتخصصين في مجال الاتصال والإعلام يصفون القرن العشرين بأنّه عصر الاتصال والمعلومات الذي غيّر الكثير من حياة الأفراد ومهّد لأنماط جديدة من العلاقات والسلوكيات.

ونظرا للتوسّع في استعمال هذه الوسائل بما فيها ألعاب الفيديو ، أخذت المعاهد الأكاديمية تعتني بدراسة هذه الوسيلة للتعرّف على الاشباعات التي تحققها للأفراد ، إذ حظي موضوع العلاقة بين ألعاب الفيديو و المراهق باهتمام الكثير من الباحثين ،وحاولت العديد من النظريات تفسير هذه العلاقة.
ولم تكن مهمة تفسيرها بالأمر السهل، بسبب اختلاف رؤية كل نظرية عن الأخرى،وسوف تتعرّض هذه الدراسة إلى نظرية الاستعمالات و الاشباعات و كيف حللت علاقة المراهق الجزائري بألعاب الفيديو و الاشباعات التي تحققها لهذا الاخير.
و ارتأيناالتطرق لهذه الدراسة لما حققته ألعاب الفيديو من انتشار لا محدود، وتغلغلها في الدول النامية، و كونها مصدر للمواد الترفيهية التي بات المراهق يعتبرها من الأساسيات التي يجب توفرها في كل أسرة، فألعاب الفيديو تتميز عن الوسائل الأخرى مثل التلفزيون، بأنها وسائط ترفيهية تسمح للاعب بالانخراط حركيا في السيناريو المقدم و التحكم في المحيط وهذا ما يبحث عنه المراهق، و باعتبار المراهق هو الأكثر استخداما لهذه الوسيلة فاخترناه كموضع لدراسة ألعاب الفيديو كونه يتسم بالخيال والقوة و الجنوح، فخيال المراهق يصبح قويا جدا، و قد يفوق في قوته الواقع نفسه، بل إن المراهق تمتزج عنده الحقيقة بالخيال و يعجز عن التمييز بينهما في كثير من الأحوال. وألعاب الفيديو صارت واقعية جدا إلى الحد الذي يصعب فيه أن نفرق إذا كنا في الحقيقة أو الخيال، فألعاب الفيديو تثير في المراهق كثيرا من العمليات العقلية الشعورية واللاشعورية فهي تثير فيه الخيال أو الوهم، فيعيش مع خيالاته المستمدة مما يراه و يتدخل فيه بنفسه، كما تثير في المراهق روح التقمص مع ما يرى من شخصيات يعجب بها و يتحكم فيها، و تجعله يسقط آماله و آلامه وعقده و مخاوفه النفسية على ما يشاهد من مناظر و شخصيات و أحداث و تشجع فيه أحلام اليقظة و تشبع كل رغباته.

وبخلاف الأمر مع التلفزيون، فإن المراهق لا يجلس لمشاهدة العاب الفيديو، بل يوظف كل حواسه تقريبا، و ينخرط حركيّا في السيناريو المقدم،و يتحكم في المحيط المعروض له، فيصبح كما شبهه علماء النفس بقطعة الإسفنج التي تمتص كل ما يتعرض له خاصة و أنه يعطي لكل الجزئيات المرئية أهميتها و اعتبارها، فيظهر استعدادات للتوحد والاقتداء و التمثل، ومن خلال التمثل ينسق خبراته في منظومات معينة، و يعتمد ذلك على نموه المعرفي، ففي المرحلة الحسية الحركية ينغمس المراهق في عملية اللعب و هذا راجع لتكرار حركات الجسد التي تشبع رغبته في الحركة وفي مرحلة الحركات الدورية الثانية تتخذ حركات المراهق طابع الهدفية أكثر فأكثر لتصل في المرحلة قبل الصورية إلى ما يسمى باللعب الرمزي، عندما يمكنه إدراك أن شيئا ما يمكن أن يتمثل شيئا آخر و في الحالتين فإن المطابقة تحدث هذا الدمج للموقف مما يؤدي إلى تثبيته و تقويته وهذا ما يحدث في حالة اللعب. والأمر ينطبق أكثر مع ألعاب الفيديو بما تملكه من خصوصية عدم تحديد الخيال و جعل كل شيء ممكنا.

وباعتبار المراهق يأخذ و يتعلم بسرعة مذهلة، وحصيلة ما يتلقفه من معلومات مابين ازدياده ـ أي بعد الفطام ـ إلى سن البلوغ الرابعة عشرة، تفوق كل ما يتلقاه بعد ذلك من علم ومعرفة بقية عمره مهما امتدت عشرات السنين، فلعبة الفيديو قد تشكل بالنسبة للكثيرين أداة للتعلم لأنها تسمح للمراهق بنمو حواسه و مهاراته، كما أنها تسمح له بمواجهة نفس الظروف التي يلقاها في مجتمعه فيقوم بتحقيق رغباته وحل مشكلاته من خلال اللعب، فهو يصنف الذين يضايقونه في المحيط الاجتماعي كأعداء وهكذا يقوم بمحاربتهم أثناء لعبه التمثيلي ويتغلب عليهم أو يدمرهم، وهو يتعامل مع الأشياء التي تخيفه والتي تمثل أمورا سلبية بالنسبة إليه في وضعيات اللعب، وهكذا يجعلها أكثر تقبلا و احتمالا أو العكس.

فالمراهقين أدركوا ان لعبة الفيديو تتيح الاكتشاف و التجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة كالفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل. فالمراهق يقوم في لعبة الفيديو بالقتال مع الآخرين دون خوف من الهزيمة، ويمارس مهمات الكبار ليتعلم طبيعة نتائج الأنماط التي يقوم بدورها بتفاعله مع الآخرين، و لكنه في هذه الحالة يبدأ باكتشاف ذاته ليكون شخصا مختلفا عن الآخر، ويتم بالتالي العبور إلى شخصيته الحقيقية من خلال السلوك الاجتماعي وبواسطة اللعب و هذا ما يبحث عنه في ألعاب الفيديو.

فألعاب الفيديو توفر للمشترك الانغماس في اللعبة المختارة ، و تقمص الدور الذي يرغب فيه كي يحصل على المتعة و اللهو و يحقق الاشباعات التي يبحث عنها في هذه الوسيلة الترفيهية ، وهذه الدراسة هي عبارة عن محاولة لإبراز مدى تفاعل المراهق الجزائري مع مضامين هذه الألعاب، وهذا من خلال الكشف على الاشباعات التي تحققها العاب الفيديو للمراهق.[1]

ولتحقيق هذه الأهداف قسمت الدراسة إلى ثلاثة إطارات. إطار منهجي تضمن الخطوات المنهجية التي تم إتباعها، بدءا بالإشكالية والتساؤلات والأهداف والمنهج المستخدم وأدوات جمع المعلومات. كما تم تحديد مصطلحات الدراسة وتقديم نبذة عن بعض الدراسات المشابهة أو المرتبطة.

واحتوى الإطار الثاني أربعة فصول نظرية حيث تطرق الفصل الأول إلى اللعب و ألعاب الفيديو، من خلال تعريفها وتحديد أنواعها وتاريخية الوسيلة وكذا مراحل إنجازها. وفي الفصل الثاني تم استعراض خصائص ألعاب الفيديو و أنواعه ، ليتم الانتقال في الفصل الثالث للحديث عن المراهقة و مختلف المشاكل و المتطلبات التي يحتاج إليها المراهق ، ثم تطرقنا بشكل مفصل إلى نظرية الاستخدامات و الاشباعات التي كانت في الفصل الرابع.

و تضمنت الدراسة إطارا تطبيقيا ضم فصل،اندرج ضمنه مبحثين احتوى الأول على نبذة عن المؤسسة و لمحة عن معطيات العينة وفي أخره البيانات الشخصية، أما المبحث الثاني فقمنا من خلاله على دراسة محاور الاستبيان و حللناها تحليلا كميا وكيفيا،

و خرجنا بنتائج خاصة بكل جزء من جزئي الإطار التطبيقي ثم خلاصة ضمت إجابات على تساؤلات الدراسة، و توصيات واقتراحات حول الآفاق المستقبلية لدراسات عن ألعاب الفيديو في الجزائر.

[1] **عدنان الدوري** ،دور الإعلام في توجيه الشباب، أبحاث الندوة العلمية الخامسة ، دار النشر بالمركز العربي للدراسات الأمنية و التدريب بالرياض . 1987. ص25.


الاطار المنهجي

الاطـــــــــار المنهجي

الإشكالية

أسباب اختيار الموضوع

أهداف البحث

تحديد المصطلحات

الدراسات السابقة

منهج الدراسة

مجتمع البحث و أدوات جمع البيانات

1. الإشكالية

أدى انتشار ألعاب الفيديو في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة المراهقين، بحيث صارت ألعاب التسلية و الترفيه للجيل الجديد و صارت تفضل على الكثير من الألعاب التقليدية التي اعتادوا ممارستها لتغطي و تفرض نفسها عليهم. ويعود الفضل في ذلك إلى أن القائمين على صناعة هذه الألعاب يحاولون دوما محاكاة الحياة الواقعية و صياغة مضامينها من أفكار تحاكي سير الحياة العادية. و قد نجحوا في ذلك إلى حد بعيد لأنهم أدخلوا مستعملها في عالم لا يمكنه فيه التفرقة بينه وبين العالم الحقيقي. فقد استطاعت ألعاب الفيديو أن تشعر مستعملها بأنه يقود سيارة سباق بالفعل أو أنه يسير في فضاء، أو يحارب عدوا، إلى درجة أنه يمكنه اختيار العوالم التي يسير فيها أو يحارب فيها أو حتى المحاربين المنافسين له سواء كانوا بشرا أو مخلوقات أخرى. و دليل النجاح في ذلك هو أن الألعاب تتوفر على عناصر إبهار و مؤثرات ضوئية و صوتية تشد بشكل كبير و فعال، كما أنها تعمل على محاكاة البيئات المختلفة و العوالم الجديدة التي تجعل اللاعب يتواصل مع مخيلة مصمم اللعبة و يدخل في عالمه و يتحكم في اللعبة كما يشاء.

فالأهمية التي تحضاها ألعاب الفيديو بالنسبة للمراهقين تدعو إلى دراستها بصورة صحيحة و على أكمل وجه، نظر الإدراك مدى تعلق المراهقين بهذه الألعاب، و الاشباعات التي تحققها لهم و هو الذي يشكل موضوع هذه الدراسة.

من هنا فالإشكالية المطروحة في بحثنا هذا تتمحور أساسا حول معرفة:

ماهي دوافع إقبال المراهق الجزائري على استخدام العاب الفيديو و ما هي الاشباعات التي تحققها ألعاب الفيديو للمراهق؟

و منها تندرج بعض التساؤلات و المتمثلة في:

- كيف يستخدم المراهق ألعاب الفيديو؟
- ماهي دوافع إقبال المراهقين على ألعاب الفيديو؟
- ماهي الدلالات و المعاني التي يكتسبها المراهق من ألعاب الفيديو؟
- كيف يتفاعل المراهق الجزائري مع مضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟
- ماهي عادات استخدام العاب الفيديو؟
- كيف تؤثر متغيرات الفئة العمرية و الوضع الاجتماعي في استخدام العاب الفيديو؟
- ما هي الإشباعات التي يتحصل عليها المراهق الجزائري من استخدام العاب الفيديو؟

2. أسباب اختيار الموضوع:

تتمحور بصفة عامة أسباب اختيار الباحث لموضوع دراسته و تفضيله عن باقي البحوث الأخرى جملة من العوامل التي تكون إما ذاتية أو موضوعية.

أ –الأسباب الذاتية:

تتمثل أساسا في الرغبة في معرفة إلى أية درجة تشبع ألعاب الفيديو رغبات المراهقين ، كون ان العاب الفيديو أكثر انتشار لدى أفراد هذه الفئة.

و انتباها إلى شيوع هذه الألعاب ارتأينا دراسة العاب الفيديو والمراهق الجزائري، ومدى إشباعها لرغباته

ب –الأسباب الموضوعية:

و يمكن تلخيصها فيما يلي:

- البحث عن دوافع استخدام المراهق لألعاب الفيديو
- الإشباع الذي تحققه ألعاب الفيديو للمراهق.
- البحث عن المدة التي يقضيها المراهق الجزائري في اللعب بألعاب الفيديو على حساب النشاطات الأخرى كمراجعة الدروس.....

3. – أهداف البحث:

إن العناية و الاهتمام بألعاب الفيديو ضرورة لابد منها لمساعدة الأجيال الصاعدة على تنمية قدراتهم، و العمل على تعزيز مواهبهم، و هنا ك اهتمام كبير حاليا بدراسة الاشباعات التي تحققه العاب الفيديو ، و طاقاتها و قدراتها الترفيهية خاصة منذ أن أطلقت نظرية الاستخدامات و الاشباعات.

إننا نشاهد اليوم استخدام كبير لألعاب الفيديو المختلفة من طرف المراهقين، و ذلك بحثا عن اللهو و التسلية و إشباع رغباتهم، و هذه الألعاب تتسم بقدرتها على إدماج المشترك ضمن أحداث اللعبة ، وبإتباع أساليب التشويق و المغامرة . بالإضافة إلى أن هدف هذه الدراسة سد النقص الملموس في مجال اشباعات التي تحققها ألعاب الفيديو على المراهقين ، و محاولة السعي للكشف عن الأسباب الحقيقية للظاهرة.

- ضرورة الاهتمام بألعاب الفيديو كوسيلة ترفيهية. .

- معرفة مضمون ألعاب الفيديو المفضلة لدى المراهق الجزائري.

-معرفة عادات ممارسة المراهق الجزائري لهذه الألعاب.

-معرفة كيفية تفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه.

- معرفة الاشباعات التي تحققها ألعاب الفيديو للمراهق.

4. تحديد المصطلحات:

تتضمن هذه الدراسة عدد من المصطلحات والمفاهيم الأساسية التي نعرفها فيما يلي:

- **ألعاب الفيديو:** وهو نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، و يعتبر نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة . بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية.وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذالك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة ، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة،التلفاز إلى غير ذالك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الشبكات أو بشكل فردي كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية : مدخلات ، أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل.
- **المراهقة:** فيما اتفق معظم العلماء أنها بوابة الرشد ونهاية فترة الطفولة وفيها يكتمل النمو الجسمي و العقلي والاجتماعي، وتبدأ بصفة عامة في سن 12 سنة وتمتد في أغلب الأحيان إلى 18 سنة وفي أحيان أخرى إلى 22 سنة.

- **الدوافع:**

يندرج الدافع في وظيفة علاقة السلوك ، وبفضله تتحول الحاجات إلى أهداف وخطط ومشاريع حيث يبحث الفرد ضمن نشاط معين عن أشكال للتفاعلات بحيث أن بعض العلاقات مع بعض الأشياء تكون مطلوبة أو ضرورية للعمل ، وتعرف موسوعة علم النفس الدوافع على أنها تبدأ من دراسة متغيرات الواقع داخل شبكة من العلاقات لأن تعقيد الحاجات يقاس بتعقيد العمل فهو الذي يوقظ الحاجات الكامنة وبالتالي فتطور الدوافع يمر عبر 04 مراحل:

- تأطير الحاجات : (تعلم)
- التكوين المعرفي (أهداف ومشاريع)
- الحافز الأدواتي (وسائل وغايات)
- الشخصنة (استقلال وظيفي)

و الدوافع في منظور دراستنا هي بحث كل ما يدفع بالمراهق الجزائري إلى استخدام العاب الفيديو بالإضافة إلى الكشف عن نوع هذه الدوافع سواء كانت ترفيهية، نفسية أو اجتماعية.

- **الاستخدام :**

يشير الدكتور عبد الوهاب بوخنوفة[1]، إلى أن مفهوم الاستخدام يؤدي إلى معنى ماذا يفعل الناس حقيقة بالأدوات أو الأشياء التقنية ؟ مفهوم الاستخدام يحيل بدوره على مسألة التملك الاجتماعي لتكنولوجيات ، وسائل علاقة الفرد بالأشياء التقنية وبمحتوياتها أيضا كما أن الاستخدام فيزيائيا يحيل إلى استعمال وسيلة إعلامية أو تكنولوجية قابل للاكتشاف والتحليل عبر ممارسات وتمثلات خصوصية.

إن مفهوم الاستخدام يقتضي أولا الوصول إلى تكنولوجيا ما بمعنى أن تكون متوفرة فيزيائيا ماديا حتى نستطيع الحديث عن الاستخدام.

على صعيد آخر، فإن الاستخدامات الاجتماعية هي أنماط من الاستعمالات تبرز بشكل متكرر وفي صيغة عادات اجتماعية مندمجة على نحو كاف في يوميات المستخدمين كي تكون قادرة على المقاومة كممارسات خصوصية..

- ويستند الدكتور عبد الوهاب بوخنوفة إلى التمييز الذي قامت به " جوازيان جوي" بين مفهوم الاستخدام والممارسة والتي ترى أن مفهوم الاستخدام مفهوم ضيق ، يحيل إلى مجرد استعمال عشوائي ، أو غير منتظم.

[1] **عبد الوهاب بوخنوفة** ، الأطفال والثورة المعلوماتية ، التمثل والاستخدامات ، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، العدد 02 http:// www.ASBU.net /revue.02/form.htm (18.01.08)

- في حين أن الممارسة هي أكثر صياغة ولا تهتم بالتقنيات فقط بل تغطي أيضا سلوكيات الأفراد واتجاهاتهم وتمثلاتهم التي لها علاقة مباشرة أو غير مباشرة.

- **الإشباع :**

هو إرضاء رغبة أو بلوغ هدف، أو خفض دافع، وتدل الكلمة على الحال التي يتم فيها ذلك. ويعني الإشباع في نظرية التحليل النفساني خفض التنبيه والتخلص من التوتر، فتراكم التنبيه يحدث إحساسا بالألم ويدفع الجهاز إلى العمل لكي يحدث مرة أخرى حالة إشباع يدرك فيها خفض التنبيه كأنه لذة.

وفي مجال الاتصال الجماهيري[1] كان" كاتز وبلومر " أول من طرحا هذه الرؤية الجديدة لدراسة الاتصال الجماهيري في كتابهما الشهير" استخدامات وسائل الاتصال الجماهيري " عام 1974 ، وهي رؤية تفترض أن يكون التساؤل الأساسي ما الذي يفعله الناس بوسائل الإعلام ؟ وليس ما الذي تفعله وسائل الإعلام بالناس؟ وينطبق هذا التعريف على الزاوية التي نتناول منها الاشباعات في دراستنا حيث نقصد معرفة الاشباعات المحققة لدى المراهق الجزائري من خلال استخدامهم لالعاب الفيديو.

[1] **رشيد حجاب** ، الموسوعة الإعلامية ، المجلد السابع ، القاهرة ، دار الفجر للنشر والتوزيع ، 2003 ، ص403

5. الدراسات السابقة

تبقى إشكالية الدراسات السابقة مسألة خلافية بين الباحثين فبعضهم ممن تأثروا بالمدارس الأنكلوسكسونية ، يفضلون إدراج جزء من مقدمة البحوث .غير أن الذين يتأثرون بالمدارس الفرنسية وغيرها يهملون هذه الناحية ، ويرون أنها ليست من ضروريات المقدمة ، بالإضافة إلى ما تحمله من متاعب البحث عن هذه الدراسات واستنفاد الوقت.

وهناك اتجاه معاصر يوضح أن هيمنة الحواسيب والانترنيت اليوم على مجال البحوث العلمية يوفر على الباحث مسألة هذا التقليد بالعودة إلى الدراسات السابقة، إذ أن الدراسات هذه في واقعها هي مراجع للبحث تدرج في قائمة

المصادر والمراجع تحت عنوان دراسات. وعلى هذا الأساس فإننا قد أخذتنا هذه الطريقة للإشارة إلى استخدام الدراسات كمراجع. كما نعلم أن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ ، إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة ، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه، أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين،أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم إبلاؤها اهتمام في السابق ، أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه. وقد تناولنا موضوع العاب الفيديو و الاشباعات التي تحققها للمراهقين خصصت العديد من البحوث والدراسات، ومن منطلقات نظرية، وزوايا بحثية شتى و كثيرها اعتمدت التجارب العلمية بمناهج وأدوات مختلفة، وفي بلدان متعددة وقد تتفق أو تتعارض هذه الدراسات في نتائجها تبعا للآراء والنظريات حول الآثار الذي يحدثه ألعاب الفيديو على المستخدمين خصوصا المراهقين.

فهناك من يرى أن ممارسة ألعاب الفيديو تحقق جميع رغبات المستخدم،و هناك من يعتبرها وسيلة ترفيهية مثلها مثل باقي الوسائل الترفيهية. فالنظرة الحديثة لدراسات العاب الفيديو تأخذ المتغيرات الاجتماعية في عملية الاتصال كالأسرة، جماعة الأقران، المدرسة، إلى جانب الخصائص النفسية للأفراد ، وطبيعتهم، ولعل نتائج هذه البحوث والدراسات تأثرت بنوعية طرق البحث المطبقة، والأدوات المستخدمة لجمع البيانات.

ونستعرض فيما يلي بعض البحوث ونقتصر فقط على بعض البحوث الجزائرية، كون الدراسات التي عالجت الموضوع متعددة.

✓ **دراسة عبد الله بوجلال حول": آثار التلفزيون على المشاهدين**[1] "

"**أثر مشاهدة البرامج الأجنبية** على القيم الإجتماعية والثقافية والسلوكية بالمجتمعات النامية"

الدراسة الأولى : عبارة عن دراسة نظرية تناولت : خصائص التلفزيون ومزاياه ، طبيعة الآثار التي يحدثها التلفزيون على الأفراد المشاهدين الاجتماعية ، النفسية، الثقافية ، التربوية ، الإيديولوجية ، العوامل المساعدة لتأثير التلفزيون ، الانعكاسات السلبية لغلبة الترفيه والعنف على برامج التلفزيون، الآثار السلبية التي يحدثها التلفزيون على مشاهديه، آثار التلفزيون السلبية على الأطفال والمراهقين[2].

✓ **دراسة عمر عسوس** : حول دور وسائل الاتصال في رفع مستوى الانحراف والجريمة والوقاية منهما ، وهي دراسة نظرية تناولت:

– الآثار التي تحدثها وسائل الاتصال على سلوك الفرد خاصة اكتساب السلوكات المنحرفة ، والأفعال العدوانية من خلال التعلم بالملاحظة ، يثبت ذلك الدراسات التجريبية التي أجريت في الميدان كدراسة باندورا، دراسة بيلسون وغيرهما.

– دور وسائل الاتصال في الوقاية من الانحراف والجريمة.

وبنتائج إجمالية لهذه الدراسات، فإن أغلبها يؤكد على وجود علاقة بين ما يعرض في التلفزيون من عنف، وعدوان، وبين السلوك العدواني، وسواء كانت هذه العلاقة قصيرة المدى أو طويلة، أو أنها مباشرة أو غير مباشرة فيجب الإشارة إلى أهمية وخطورة هذه العلاقة في حد ذاتها، ولهذه الأبحاث قيمة علمية في إثبات ما يعرض من عنف وعدوان

وغيرهما من السلوكيات غير الاجتماعية، وبين السلوكيات العدوانية التي يبديها بعض الأفراد والتي تظهر آثارها بصورة مستمرة خصوصا لدى الصغار[3].

✓ **دراسة عيساني رحيمة**" : دراسة حول دور التلفزيون في نشر العنف والجريمة"،وهي دراسة علمية تقدمت بها الطالبة لنيل درجة الماجستير في كلية العلوم الاقتصادية وعلوم التسيير قسم علوم الاتصال، بجامعة باجي مختار عنابة. إشكاليتها المطروحة تتمثل في معرفة آثار وسائل الإعلام على مشاهديها ؟

[1] نشرت بمجلة البحوث ، العدد 2 ، ص 75 -105.
[2] مجلة الجزائرية للاتصال تصدر عن معهد علوم الاعلام و الاتصال ، جامعة الجزائر ، العدد 4 (جويلية- ديسمبر6 199) ص 68-117
[3] مجلة الجزائرية للاتصال ، العدد 15 جانفي – جوان ص 10-31

وهل البرامج التلفزيونية التي تتضمن الكثير من العنف والجريمة والسلوكيات المنحرفة تؤثر على نفسيات متلقيها؟

والنتائج التي توصلت إليها الدراسة هي:

- أن لوسائل الإعلام الجماهيري آثار كبيرة على مشاهديها.
- يتصدر التلفزيون وسائل الإعلام الجماهيري في إحداث الآثار الإيجابية منها والسلبية.
- يحدث التلفزيون آثار أعمق مما تحدثه باقي الوسائل لما امتاز به من خصائص فنية وتقنية.
- يحدث التلفزيون آثار بمعية عوامل مساندة وقد تقدمه، أو تتأخر عنه.

✓ **دراسة ميمو سيهام** : دراسة حول تلفزيون الواقع و الشباب ،دراسة في مجال الاستخدامات والاشباعات حول برنامج ستار أكاديمي و هي دراسة علمية تقدمت بها الطالبة لنيل شهادة الماجستير في كلية علوم الإعلام و الاتصال بجامعة الجزائر ، و اشكاليتها المطروحة : ماهي دوافع إقبال الشباب الجزائري على برنامج ستار أكاديمي؟ و ماهي احتياجات و الاشباعات التي يلبيها هذا البرنامج لهذه الفئة؟

و النتائج التي توصلت إليها هذه الدراسة هي:

- هناك إقبال هام و منتظم للشباب على مشاهدة برنامج ستار أكاديمي.
- إ ن التلفزيون مازال وسيلة عائلية أكثر مما هو وسيلة فردية فيمكن القول أن برنامج ستار أكاديمي هو تجربة جماعية اجتماعية.
- إن تأويلات الشباب تختلف حسب الثقافة و البيئة الاجتماعية لكل فرد و إن أحداث برنامج ستار أكاديمي تفهم بطرق شتى يبدع فيها الفرد.
- إن المشاهد يطوع برنامج ستار أكاديمي لثقافته و يتفاوض في بعض عناصرها و هو ما يدل أن المتفرج ليس بالمشاهد السلبي الذي يقبل كل شيء.
- لا يمكن الإدعاء أن فك رموز رسالة برنامج ستار أكاديمي هي مماثلة للرسالة المشفرة من طرف معدي و مصممي البرنامج.

6. منهج الدراسة

لقد اعتمدنا في دراستنا على المنهج المسحي بدراسة الواقع الحالي الظاهرة البحثية وقد اعتبر مورس" المسح الاجتماعي منهجا لتحليل ودراسة أي موقف أو مشكلة اجتماعية أو جمهورها باستخدام طريقة عملية منظمة، من أجل تحقيق أهداف اجتماعية معينة[1] وهو دراسة ميدانية عامة لظاهرة موجودة في مكان معين، أو موقف أو مجموعة من الناس، أو مجموعة من الأوضاع لغرض الحصول على معلومات كافية ودقيقة يستعين بها الباحث لاستخلاص نتائج صالحة لإصدار تعليمات حول الظاهرة.
ويعرف المسح الاجتماعي بأنه" محاولة منظمة للحصول على معلومات من جمهور معين، أو عينة منه، وذلك عن طريق استخدام استمارات البحث أو المقابلة يعتبر المسح من أفضل المناهج العلمية الملائمة للدراسات الوصفية ، وليست البحوث الوصفية مجرد جمع البيانات والحقائق ، وإنما تعني جمع الحقائق، واستخلاص دلالاتها طبقا لأهداف الدراسة ، وذلك بتصنيف دقيق للبيانات وتحليلها[2].

وقد اعتبر **مورس**" المسح الاجتماعي منهجا لتحليل ودراسة أي موقف أو مشكلة اجتماعية أو جمهورها باستخدام طريقة عملية منظمة، من أجل تحقيق أهداف اجتماعية معينة.

وتقول السيدة **بولين يونج** : أن المسح الاجتماعي عبارة عن دراسة للجوانب المرضية للأوضاع التي لها دلالة اجتماعية، بحيث يمكن قبولها كنموذج، وذلك بهدف تقديم برامج إنشائية للإصلاح الاجتماعي.
ومنه فالمسح هو دراسة ميدانية عامة لظاهرة موجودة في مكان معين، أو موقف أو مجموعة من الناس، أو مجموعة من الأوضاع لغرض الحصول على معلومات كافية ودقيقة يستعين بها الباحث لاستخلاص نتائج صالحة لإصدار تعليمات حول الظاهرة.

ويعرف المسح الاجتماعي بأنه" محاولة منظمة للحصول على معلومات من جمهور معين، أو عينة منه، وذلك عن طريق استخدام استمارات البحث.

ويعتبر المسح من أفضل المناهج العلمية الملائمة للدراسات الوصفية،وليست البحوث الوصفية مجرد جمع البيانات والحقائق، وإنما تعني جمع الحقائق، واستخلاص دلالاتها طبقا لأهداف الدراسة، وذلك بتصنيف دقيق للبيانات وتحليلها. ويهدف منهج المسح الذي يندرج في إطار تقسيمات البحوث الوصفية

[1] عبد الباقي زيدان ،قواعد البحث الاجتماعي،القاهرة دار المعارفط2،1974،ص173
[2] محمد علي محمد،مقدمة في البحث الاجتماعي،دار النهضة العربية ،بيروت ،1983ص182.

إلى فحص الظواهر المعاشة للحصول على الحقائق، والمعلومات المتصلة بها مما يساعد على فهمها وإصدار أحكام بشأنها وتقسم المسوح من حيث حجم الجمهور الذي يشمله المسح الاجتماعي إلى:

* مسوح شاملة.
* ومسوح بالعينة[1].

7. مجتمع البحث و أدوات جمع البيانات

وعند تحليل بيانات القسم الميداني اعتمدن **الأسلوب الإحصائي** ، والأسلوب الإحصائي في البحث العلمي عبارة عن استخدام الوسائل الحسابية والرياضية في تجميع البيانات، والمعلومات المختلفة، ومن ثم تنظيم، وتبويب تلك البيانات، والمعلومات عن طريق الأرقام، والحسابات والعمليات المرتبطة بها، وكذلك تحليل وتفسير تلك الأرقام ووصفها بشكل يقدم النتائج ، ويوصل إلى الأهداف المنشودة في البحث .[2]

ومن خلال هذا تمكننا من القيام بعملية تفريغ الاستمارات، وتحليل البيانات المتحصل عليها في جداول تتضمن معلومات رقمية، وفي أسلفها تعاليق تتضمن مضمون الجداول ، وكما هو مصمم منهجيا، فإن هذه العملية تنقسم إلى جداول بسيطة، وأخرى مركبة ، والتي تحلل على ضوء متغيرات البحث.

وقد اعتمدنا على العينة القصدية وكان حجم العينة 120 فرد من إكمالية محمد الخميستي بالعطاف ويتم توزيعها على الأقسام من السنوات الأولى والثانية والثالثة والرابعة متوسط كما أنّ هذه الاكمالية تحتل المراتب الأولى على مستوى البلدية.و تم استرجاع 100 استمارة.

إن تحديد مشكلة البحث و نوعيتها، وتحديد مفاهيمها في تراثها العلمي و المعرفي، و تحديد مجتمع البحث في جانبه الميداني، و إبراز خصائصه إطار نظري بحاجة إلى خطوات عملية تالية تستهدف الإجابة على مجموعة من التساؤلات المطروحة في بحثنا في مجال الاشباعات التي تحققه ألعاب الفيديو للمراهق ولن يتيسر هذا إلا عن طريق جمع معلومات معينة بهدف التعرف على كل الحقائق المرتبطة بموضوع البحث بقدر الإمكان، لمعالجة الحقائق و المعلومات بأسلوب علمي و للخروج بنتائج منطقية لابد و الاستناد على مناهج البحوث الإعلامية التي رخصت عدّة طرق لجمع المعلومات و اعتمدتها كأدوات منهجية للحصول على بيانات المواضيع المدروسة[3]و قد اعتمدنا في هذه الدراسة على:

---

[1] محمد زيان عمر، **البحث العلمي مناهجه وتقنياته**، ديوان المطبوعات الجامعية الجزائر، 1988 ، ص 117

[2] عامر قنديلجي ،البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات،دار الشؤون الثقافية العامة ،بغداد،1993،ص101

[3] ،د سمير مجمد حسين،مناهج البحث العلمي في بحوث الاعلام والاتصالبدون طبعة لسنة 1999ص 54

❖ **الاستـبيان أو الاستمارة:**

يعتبر الاستبيان أداة اتصال أساسية بين الباحث و المبحوث، و وسيلة لجمع الحقائق و المعلومات، يعتمد على استمارة تحتوي على مجموعة من الأسئلة توجه إلى المجتمع المراد دراسته، و ذلك قصد الإجابة على تساؤلات الباحث [1] .و هو أحد الأساليب الأساسية أو المباشرة من العينة المختارة ، أو من جميع مفردات مجتمع البحث عن طريق توجيه مجموعة من الأسئلة المحددة المعدة مقدما، وذلك بهدف التعرف على حقائق معينة ، أو وجها تنظر المبحوثين و اتجاهاتهم أو الدوافع والعوامل و المؤثرات التي تدفعهم إلى تصرفات سلوكية معينة .

و يعرفه **محمد زيان عمر** على أنه مجموعة من الأسئلة تعد إعدادا محددا، و ترسل بواسطة البريد، أو تسلم إلى الأشخاص المختارين لتسجيل إجاباتهم على ورقة الاستمارة، ثم إعادتها ثانية وبواسطتها يمكن التوصل إلى حقائق جديدة عن الموضوع، أو التأكد من معلومات متعارف عليها، لكنها غير مدعمة بحقائق و قد اعتمدت على استمارة استبيان كأداة لجمع البيانات المتعلقة بالقسم الميداني للبحث و تم توزيعها على أفراد العينة[2].

و على هذا الأساس، قمنا بتوزيع الاستمارة على المراهقين من اكمالية محمد خميستي بالعطاف تتراوح أعمارهم بين سن11 إلى 15سنة و وزعت الاستمارة على الجنسين و بطريقة مباشرة، ثم إعادة تسليمها عند ملئها.

و قد راعينا في بناء هذه الاستمارة المعايير التالية :

- تعلقها بموضوع البحث، و عدم خروجها عن إطاره.
- تحريرها بصيغ سهلة و واضحة بعيدا عن الغموض الدلالي و الحشو الأسلوبي.
- خلّوها من المصطلحات الفنية و المفاهيم العملية إلا ما دعت إليها الحاجة.
- صياغة أسئلة قصيرة و مختصرة.
- الجمع بين أسئلة مغلقة و مفتوحة.
- ترتيب الأسئلة وفق تسلسل منطقي.

1-بن مرسلي احمد ,مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال ,دوان المطبوعات الجامعية سنة 2003 دون طبعة ص55
2حسان محمد الحسن الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعي ،دار الطليعة للنشر ببيروت ،الطبعة 1982 ص20

لقد احتوت الاستمارة على 03 محاور، المحور الأول متعلق بالبيانات الشخصية متعلقة بخصائص المبحوثين، والمحور الثاني كانت أسئلته متعلقة باستخدام ألعاب الفيديو المحور الثالث تضمن أسئلة خاصة بدوافع اشباعات العاب الفيديو.

الاطار النظري

الفصل الأول:اللّعب و ألعاب الفيديو .

المبحث الأول: مفهوم اللّعب .

المبحث الثاني: أنواع اللّعب .

المبحث الثالث: دور اللّعب في تكوين المراهق .

المبحث الرابع: ماهية ألعاب الفيديو .

المطلب الأول : نشأة ألعاب الفيديو .

المطلب الثاني : تعريف ألعاب الفيديو .

المطلب الثالث : تطور ألعاب الفيديو .

الفصل الأول: أ لعـــــاب الفيديـــــــو .

يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبة الُلعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية، كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول

إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم . كل هذا يساعد المراهق على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم[1]

[1] **عبد الباقي زيدان** ،قواعد البحث الاجتماعي،القاهرة دار المعارف 1974 ط.2 ص34.

المبحث الأول: مفهوم اللّعب .

حسب **عطية محمود،** يعد اللعب الوسيلة الطبيعية في تفهم مشاكل الحياة التي تحيط بالمراهق والتي تفرض نفسها عليه في لحظة وآونة، فعن طريق اللعب يكتشف المراهق البيئة التي يعيش فيها، ويوسع من معلوماته عنها ويزيد من مهارته ويعبر عن أفكاره ووجدانه[1].

واللعب عبارة عن نشاط حر ومسلي، أين تكون فيه أفكار اللعب ثابتة، والمستوى معقول والأدوار محددة. **شويرال (1974)** يتحدث عن" **علم الظواهر** "بالنسبة للعب الذي يعطي قيمة للحرية الحركية في إطار وسط محدد" معرف "ويتم فيه التساوي بين الذهاب والإياب للحركات في توازن ثابت[2] .وحسب" **رويرن لغون** "اللعب نشاط خاص بالمراهق يساهم في بناء الشخصية[3].

المبحث الثاني : أنواع اللّعب .

يوجد اللعب في المجتمع على عدة أوجه لكل منها أهداف وميكانيزمات محددة بدقة وهي كالآتي:

- **اللّعب العفوي:**

يعتبر أساس النشاط النفسي الحركي للمراهق وهو عبارة عن الوسيلة الأولى للتعبير عن طريق إشارات لحركات تظهر مجانية، وبعد ذلك يتوجه اللعب نحو التعلم للحياة الاجتماعية، ويصور ما يصوره الكبار.

- **اللّعب التربوي:**

فهمت المدرسة الفعّالة النشطة بأنه يمكن أن يقوم اللعب بدور تربوي وذلك خاصة عندما يكون المراهق في ريعان نموه بحيث يثير الانتباه، وينمي روح الملاحظة والتعاون، ويمكن للعب التربوي أن ينظم سلوكيات المراهق ويهيئه للحياة الاجتماعية[4].

- **اللعب العلاجي:**

يستعمل اللعب في العلاج النفسي عند المراهقين الذين هم تحت التشخيص، حيث أنه لا يمكن تحديد المشاكل التي يتخبط فيها المراهق، ولا يمكن في بعض الأوقات والظروف معرفة ما يختلج بصدره إلا عن طريق اللعب، والذي يكمن في نشاطات المراهق الرسم، الدمى الخشبية، اللعب ..الخ .

---

[1] .**هلا محمد محسن**، سحر الألعاب الالكترونية، مجلة صانعو الحدث، العدد 1/27 ماي 2010 مقال مستخرج في 29.

[2] Jouetmag – le magazine d'information sur les jeux et jeuet « le jeux de vidéo »
www.musée.com le: 22/01 /2015/à 15.22 h

[3] Stéphane Natkim: « jeux vidéo et media du XXI éme siécle.vuibert informatique ».Paris،p 33.

المبحث الثالث : دور اللعب في تكوين المراهق.

اللعب يكون المراهق"، والقصد من هذا القول أن المراهق يعبر عنها **Lee** يقول لي أفكاره و يشبع رغاباته عن طريق اللعب الذي يعبر وسيلة للتطوير الشامل للمراهق عبر التنويع فيه، وله تأثير من عدة جوانب هي:

- **الجانب الاجتماعي:**

يساهم اللعب في تنشئة المراهق اجتماعيا واتزانه عاطفيا و انفعاليا ، لأنه من خلال اللعب مع الآخرين الإثارة و الأخذ و العطاء ، و احترام حقوق الآخرين ، بالإضافة إلى أن اللعب يؤدي دورا هاما في تكوين النظام الأخلاقي و الجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر إفادة للمراهق إذا لا يمكنه اللعب منفردا ، لهذا يكون المراهق مدعوا للاندماج في مجموعة المراهقين كي يشبع احتياجاته من اللعب .

- **الجانب النفسي:**

إن المحللين النفسانيين ينظرون إلى اللعب على أنه الطريق الأسمى لفهم المحاولات التي يقوم ذات المراهق للتوفيق بين الخبرات المتعارضة التي يمر بها، إذ يكتشف المراهق الذي يعاني من مشكلة خاصة في نفسه، عن طريق اللعب بشكل لاتعادله طريقة أخرى [1] .اللعب يعطي ويعكس الحياة النفسية للمراهق حيث يعتبر **P.Mardoka** " ويقول ان اللعب هو المسلك الوحيد الذي يتخذه المراهق من أجل التنفيس والتفريغ,[2]

- **الجانب البدني:**

توجد فوائد عديدة للعب تعود على البدن بالإيجاب، حيث يساعد على زيادة الوزن ونمو القدرات العضلية للمراهق، لهذا يعتبر اللعب ضروريا في هذه المرحلة لتهيئة المراهق لاستقبال الأعمال والمهارات التي تتطلبها المراحل المقبلة، إلى جانب هذا، فاللعب ينمي العضلات الكبرى والصغرى التي تّمكن المراهق من القيام ببعض الأعمال تتطلب مهارة يدوية معينة وتتضح أهمية اللعب في النمو الجسمي[3].

[1] **محمد حسن علاوي** ، علم النفس الرياضي، دار المعارف ، القاهرة، 1986 ص 120-123.

[2] **.هلا محمد محسن**، سحر الألعاب الالكترونية، مجلة صانعو الحدث، العدد 27 ماي 2010 مقال مستخرج في 29.

.[7] **مها الشحروري**، الألعاب الالكترونية – في عصر العولمة(مالها وما عليها) ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الطبعة .الاولى، عمان، 9339 ، ص 91

المبحث الرابع: مـــــاهية ألعاب الفيديـــو

المطلب الأول : نشأة ألعاب الفيديو:

إن أول من طوّر لعبة كمبيوترية تفاعلية وكان اسمها لعبة **التنس للاعِبَيْن** ومساعدوه W.Hijinputham هو الباحث ويليام هيجينبوتام Tennis For **Tow** من مختبر بروكنهافن الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وذلك عام **1958 م.**

وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن عمال قسم الأدوات في المختبر، ولم يكن هيجينبوتام يتوقع أن تصل آفاق هذه التقنية إلى أبعد من حدود الترفيه، حتى أنه لم يسجل هذه اللعبة في براءة اختراع إذ أنه لم يعلم أن الألعاب الالكترونية ستصبح يوما سوقا رائجا يفوق حجمه 30 مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم[1].

يرى **ألان لوديباردار Alain Le Diberder** بأن عالم ألعاب الفيديو مر بست مراحل حتى عام 2003. وتتميز كل مرحلة بتكنولوجية جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها. وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في السنة التي تلت صدور كتاب لوديباردار.

– **المرحلة الأولى :** انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكومبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا.

وتعد ألعاب "**بونغ Pong**" و"**حرب الفضاء Space war**" التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة. ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور ألعاب الفيديو مجتمعة :

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحسابات العلمية.

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور "**الرقاقة المصغرة Micro Processeur** المسوقة من مؤسسة "**إينتال Intel**" عام 1971. وفي العام الموالي (1972) أسس **نولان بوشنال Nolan Bushnell** أول مؤسسة ألعاب الفيديو "**أتاري Atari**" وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية، "**بونغ Pong**". وفي أقل من عام باعت أتاري أكثر من 10 آلاف آلة.

[1] **علي عبد الواحد وافي**، اللعب والمحاكاة وأثرها في حياة الانسان، دار النهضة، مصر للطباعة والنشر، القاهرة، 1998 .ص 18

وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة "**وارنر Warner**" في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار. وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة.

وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "**آبل Apple**" تستعد لإطلاق أجهزة الكومبيوتر " **Apple 2**"، أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977. وسيبقى بوشنال و أتاري الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة ألعاب الفيديو.

- **المرحلة الثانية :** تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي **VCS2600** من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب **(Edition des jeux)**. وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "**باك مان Pac-man**" التي اخترعت في اليابان من طرف **تورو إيواتاني Toru Iwatani** لمؤسسة "**نامكو Namco**". واشترت أتاري إجازة **VCS** التي ستبيع لاحقا 22 مليون عبوة. وفي عام 1982 بلغ رقم أعمال أتاري 323 مليون دولار والأرباح فاقت ال20 مليون دولار. هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين، أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب، معظمها وُصف بالرديء[1].

وأظهر صعود أجهزة الكومبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن. وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983. وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة وارنر نشاط عارضة التحكم أتاري لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكومبيوتر "**كومودور Commodore**" وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية نامكو.

في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو. لكن في نفس الفترة أعلنت "**نينتاندو Nintendo**" وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "**نيس Nes**" ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو. وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت نيس مدللة اليابانيين. ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية :

---

[1] **Laurent julier** : "Les images de synthèses", Nathan université, collection ،128, Saint germain (France), 1998, p30.

1. ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2. تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات.

3. البطل المميز ل نيس وهو **ماريو Mario**، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "**دونكي كونغ Donkey Kong**". ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية **Graphiste**، **شيجيرو مياموتو Shigeru Miyamoto** وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

- **المرحلة الثالثة :** جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "**كومودور Commodore**" و "**سينكلير Sinclair**" و "**أمستراد Amstrad**"، وفي عام 1986 "**أتاري أس تي Atari ST**" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة. هذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية. فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى. ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل[1].

وتسمح أجهزة الكومبيوتر هذه أيضا، باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط. فالكثير من المصممين البيانيين **Infographistes** المستقبليين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل "**أميغا Amiga**" أو "**أتاري أس تي Atari ST**".

وانتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين : تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة). فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكومبيوتر الحقيقية مثل "**بي سي PC**" أو "**آبل Apple**".

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

- **المرحلة الرابعة :** تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده نينتاندو عبر "**سوبرنيس Super Nes**" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "**سيغا Sega**"، من خلال

[1] **Alain et Frédéric Le Diberder** : "L'univers des jeux vidéo. La découverte", Saint Arnaud Moutron, 19 pp43-79.

لعبة "**ميغادرايفر Megadriver**". وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي **PC**، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "**ميست Myst**" أو "**سيفن كويست Seven Quist**"، وكذا ألعاب الأدوار مثل "**فاينل فانتيزي Final Fantasy**". ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

– **المرحلة الخامسة :** وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط **Multimedia** التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف : معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع "**المعالجات المخصوصة Processeurs Dédiés**" واستعمال القرص الضوئي المضغوط **CD–ROM** والألعاب على الشبكات المحلية **LAN** وعلى الإنترنيت[1].

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "**سوني Sony**" بلعبته "**بلايستايشن Playsation**". واحتدم في هذه المرحلة الصراع بين سوني ونينتاندو، مما أزال سيغا التي انسحبت من سوق عارضات التحكم. كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "**لارا كروفت Lara Croft**" التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية (**إيفركويست Everquist** و **أولتيما أونلاين Ultima online**)، وألعاب **أف بي أس FPS** المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب. ومن أمثلتها "**دوم Doom**" ثم "**هالف لايف Half Life**". وتبقى نينتاندو الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل "**البوكيمونات Les Pokemons**" التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد.

وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما. وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا.

وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الإنترنيت بالانسحاب. هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم ألعاب الفيديو.

– **المرحلة السادسة :** بدأت المرحلة السادسة بدخول "**ميكروسوفت Microsoft**" والصراع الشرس بين عارضات التحكم : **بي أس2 – PS2** و **غايم كوب Game Cube** و **إيكس بوكس XBOX.**

– **المرحلة السابعة :** من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة. و بدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته نينتاندو وهو

[1] **Gentiane Lenhard** : "Faut–il avoir peur des jeux vidéo?", ESF édition,Paris, 1999, p53.

عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "**تينتاندو دي أس Nintendo DS**". كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل "**PSD**" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004[1].

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني "بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية. وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز **Playstation 3**" الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006. كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "**إيكس بوكس 360 – XBOX 360**".

المطلب الثاني: مفهوم ألعاب الفيديو

يمكن تعريف لعبة الفيديو بكونها "مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة. وقد نشأت منذ أكثر من ثلاثين سنة في اليابان والولايات المتحدة الأمريكية، وهي تشكل صناعة مزدهرة.

وبين التسلية والرياضة والثقافة، تمس لعبة الفيديو بصفة مباشرة أو غير مباشرة عددا كبيرا من اللاعبين وكذا الذين يعملون على إنتاجها وترقيتها وتطويرها وجعلها احترافية (صحفيون ومعلنون وإنترنوتيون وأصحاب صالات الشبكات والمنظمون للدورات ...إلخ). وفي المحصلة، يتم تداول أموال معتبرة لتشكل لعبة الفيديو بذلك "ظاهرة اجتماعية حقيقية .

ويرى **ستيفان ناتكين Stéphane Natkin** أن هنالك عدة تعاريف ممكنة للعبة الفيديو. فمن جهة لا علاقة بين لعبة الفيديو والفيديو سوى في طبيعة الإشارة المرسلة بين عارضة التحكم وجهاز عرض. لذا فإنه يعتبر أنه من الأفضل الحديث عن ألعاب إعلام آلي Jeux informatique بالفرنسية. ومن جهة أخرى تغطي هذه التسمية أدوات مستعملة في ظروف متغيرة جدا. فالنظرة الكلاسيكية للاعب المنفرد أو الوحيد أمام عارضة التحكم أو أمام جهاز كمبيوتر يلعب بالسيف ضد التنين لا تغطي سوى جزء صغير من عالم ألعاب الفيديو، ففي الشبكات المحلية المحدودة (LAN)، تجتمع مجموعة من اللاعبين في قاعة للممارسة عن طريق اللوحة الرقمية أو عارضة التحكم لتشكل مزيجا بين "الكوبوي"* والهنود ورياضة جماعية لا تتعب سوى الإبهام والسبابة[2].

---

[1] **Alain Le Diberder** : "Histoire des jeux vidéo", Texte (en ligne) http://deptinfo.cnan.fr/enseignement/DESS-Jeux/infoeleves/histoirejeux.pdf,cnam,2003>(Consulté le (12/04/20 15)

[2] **Mélanie Roustan** : "La pratique du jeu vidéo : réalité et virtualité?" , L'Harmattan, Paris, 2003, p14.

والألعاب المتعددة اللاعبين بصورة كثيفة، تجمع بين مجموعات من آلاف الأشخاص تلتقي عبر الإنترنيت، في عالم افتراضي أين يمكن للبائع أن يصبح أميرا وللمدير أن يكون شخصا غبيا. كما توجد ألعاب الغامبوي (لعبة فيديو صغيرة محمولة) أو الهواتف النقالة التي تمارس من طرف أفراد يتراوح سنهم ما بين 7 و 77 عاما. وفي الجانب الآخر من العالم، يلتقي المحترفون في أروقة عملاقة في رقصات مجنونة على مئات من البساطات التفاعلية بإيقاع الحفلات الموسيقية الصاخبة. وتسمح الألعاب الشبكية على الهواتف المحمولة (مستعملة في اليابان وكوريا) بالتبادل ولو للحظات السعادة التي تصنعها ألعاب المجتمع. وبالطبع يمكن المزج بين كل أنواع اللعب هذه. ومن ثم يمكن القول أن لعبة الفيديو هي "عمل سمعي بصري تفاعلي هدفه الأول هو تسلية مستعمليه وجمهوره والذي يتطلب إعادة إنتاجه آلة مرتكزة على تكنولوجيا الإعلام الآلي". ويتضح من هذا التعريف أنه يقصي كل المنتوجات التي تستعمل أشكال اللعب لغايات أخرى : تقنيات التعليم أو التدريب أو قاعدة تمثيل أو وسائل لبيع سلع عبر الإنترنيت ...الخ.

وبوضعه لهذه الحدود قام **ناتكين** بالتمييز بين خصائص الإنتاج الحالي لألعاب الفيديو مقارنة بأشكال أخرى للإنتاج الإلكتروني. فما يعطي خصوصية لألعاب الفيديو هو اجتيازها لهذا الإطار لتندمج مع شكل سردي (**Narrative**) وتشكل نموذجا **لوسائل الإعلام التفاعلية**.

وما يميز لعبة الفيديو هو طبيعة تدخل جهاز الكمبيوتر. فهذا الأخير يمكن أن تكون له أدوار متباينة. فهو دائما الآلة التي تسير عالم اللعبة الذي يُصنع في الزمن الحقيقي. عالم بصري سمعي وسمعي مرتبط بتصور اللعبة (ديكورها) وحركات اللاعب. وهو أيضا الذي يطبق قواعد اللعبة، وفي بعض الحالات، خصوصا في الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، يشكل الكمبيوتر خصما للاعب.

ويرى **سيباستيان جينفو Sébastien Genvo** أنه من أجل تعريف لعبة الفيديو، لابد من وصف ما يشكل العامل المشترك في كل أبعادها : أي "المكونات الإلكترونية".

والتعريف الذي يقترحه **لورون جوليي Laurent Jullier** يتطرق لمفهوم "الحقيقة الافتراضية" في كتابه حول **الصور التلخيصية Images de Synthéses**. إذ برأيه ألعاب الفيديو عبارة عن "أنظمة إعلام آلية بينها تجهيزات المداخل والمخارج تعوض عند المستعمل ردود الفعل المعروفة في المحيط الواقعي بردود أفعال اصطناعية".

وبالتالي فإن الشرط الأول لوجود لعبة الفيديو هو وجود نظام إعلام آلي. هذا النظام يمكنه أن يأخذ عدة أشكال لكنه يقوم دوما على تجميع مكونات إلكترونية موجهة لمعالجة المعلومات المقدمة له من طرف أدوات الإدخال. الجواب الناتج عن هذه المعالجة يرسل إلى المستعمل بأدوات الإخراج (الخروج) وأجهزة الكومبيوتر من النوع المستعمل لدى عموم الناس، تتوافق مع هذا المبدأ: وحدة مركزية (نظام معلوماتي)

تعالج المعلومات الواردة من اللوحة الرقمية أو من الفأرة (أدوات الإدخال) لتقدم الجواب على الشاشة (أدوات الإخراج). وعارضة التحكم على غرار عارضة **بلايستايشن Playstation**، تتوافق معه أيضا، إضافة إلى كل التجهيزات التي تسمح بتشغيل لعبة الفيديو، حتى وإن كانت الوحدة المركزية غير ظاهرة كما هو الحال في بعض أنواع أجهزة الكمبيوتر والتي تشكل وحداتها المركزية وحدة مع الشاشة[1].

ويمكن لأدوات الدخول والخروج أن تأخذ عدة أشكال : فأرة – اللوحة رقمية – مقبض اللعب الذي يتيح للاعب إرسال معلومات إلى الوحدة المركزية. وتعد الشاشات والقبعات (الأقنعة) المتضمنة لشاشات بلورية سائلة أو طائرة تعد أدوات خروج. الأدوات المسماة (القوة العائدة) تعد وسائل خاصة لكونها أدوات دخول وخروج في نفس الوقت. فاللاعب يحصل على العودة لحركته عن طريق نفس الحامل الذي استعمله في إرسال المعلومة. لكن هذه الحالة ليست وحيدة، لأن العديد من اللواحق لديها هذا الاستعمال المزدوج (الشاشة اللّمسية) وهو ما يلغي مع ذلك ثنائية أدوات الدخول والخروج، لأن هنالك معلومات يتم إرسالها إلى الوحدة المركزية التي تعالجها وترسل فيما بعد.

هذا التعريف لألعاب الفيديو عن طريق "الخردوات الإلكترونية" المسماة **Quincaillerie électronique** بالفرنسية و **Hardware** بالإنجليزية، يظهر بسرعة محدوديته، لأنه إذا كانت ألعاب الفيديو كلها تستجيب للمعايير السابقة، فإن كل ما يستجيب لهذه المعايير لا يمكن أن تعتبر بالضرورة ألعاب الفيديو. فأجهزة محاكاة الطيران تعد في آن واحد منتمية لوسائط ألعاب الفيديو وتستعمل لغايات تدريبية في نوادي الطيران وحتى في الجيش مثلما هو الحال مع محاكي الطيران "**فلايت سيميلاتور Flight simulator**" المستعمل لتدريب الطيارين والمسجل في آلة المحاكاة في الموسوعة المتعددة الوسائط لألعاب الفيديو (جيل ألعاب الفيديو) "**جينيراسيون جو فيديو Génération jeux vidéo**".

ففي هذه الموسوعة نقرأ "نوادي الطيران: أهمية فلايت سيميلاتور ترتكز أساسا على خاصيتها في تصغير الطيارين المستقبليين. والبرنامج مستعمل أيضا لتعويد الطلاب على الطيران من دون رؤية وبلا أخطار".

إذا الحد الفاصل بين ما يمكن أن يعد لعبة أو لا، رفيع جدا في حالات أجهزة المحاكاة، ويصبح أحيانا ملتبسا عندما نعلم بأن الجيش الأمريكي يستعمل باستمرار صناعة ألعاب الفيديو من أجل اكتساب برمجيات تسمح بتكوين جنوده لمختلف وضعيات الحرب. ففي لعبة "**توم شارسيس رينبو سيكس : روغ سبير – Tom Charcy's Rainbow six : Rogue Spear**"، تضع هذه الأخيرة اللاعب في سلسلة من المهمات المضادة للإرهاب. وفي عام 2001، قامت شركة إنتاج ألعاب الفيديو "**يوبي سوفت**

[1] **Stéphane Natkin** : "Jeux vidéo et média du XXIè siècle", Vuibert Informatique, Paris, 2004, P5.

– Ubisoft"، بإمضاء اتفاقية مع وزارة الدفاع الأمريكية من أجل السماح للجيش باستعمال طبعة معدلة من اللعبة السابقة الذكر. وقال مصنعو اللعبة "بأنها طُورت في استوديوهات "**ريد ستورم – Red storm**" في كاليفورنيا الشمالية بالولايات المتحدة الأمريكية، ولن تستعمل للتدرب على الأسلحة ولكن الحكومة تأمل في استعمالها لتدريب الجنود على اتخاذ القرارات الصائبة خلال مهماتهم".

هذا المقتطف من البيان الصحفي الذي نشر على موقع الإنترنيت لمجلة ألعاب الفيديو "**جويستيك – Joystick**" يظهر كيف أن برنامج ذو طابع لعبي يمكن أن يحول عن استعمالاته الأصلية لغايات أخرى تماما. ويتعلق الأمر هنا بوضع الجنود في حالة بواسطة واقع افتراضي، أين يصبح التعلم بالخطأ ممكنا. وفي حال إذا ما ارتكب الجندي خطأ في لحظة ما، يمكن للبرنامج أن يقترح مجددا نفس الوضعية حتى يسمح له بالتصرف بشكل أكثر ملاءمة، وهذا بالقدر المطلوب من المرات. وبالتالي فإن الجندي سيكون قد تدرب على "اتخاذ القرارات السليمة" من بين تلك المقترحة من طرف البرنامج.

وعلى هذا الأساس فإن مثال لعبة "**توم شارسيس رينبو سيكس : روغ سبير – Tom Charcy's Rainbow six : Rogue Spear**" التي صممت بغرض اللعب وحوّرت نحو استعمالات عسكرية، يزيد من الغموض حول ما يمكن أن يعتبر ألعاب فيديو. فهل لا يزال برنامج "**يوبي سوفت – Ubisoft**" لعبة عندما يستعمل من الجيش الأمريكي لغايات تدريبية؟. فإذا كانت لعبة الفيديو تحور عن أهدافها المبدئية أو الأصلية، هل يمكن أن تعتبر دوما لعبة؟ ويمكن أن نعتبر أن العديد من البرمجيات المستخدمة عادة لغايات علمية تحوّر عن أهدافها "العادية" لغايات تسلوية أي للعب. فبرنامج رسم الجداول الذي يستعمل لحساب الاحتمالات في الرهانات، هل يعد برنامجا علميا أم تسلويا؟. فإذا ما تمسكنا بتعريف شكلي يمكننا اعتبار أنها لعبة فيديو عندما تستخدم التجهيزات المعلوماتية لغايات اللعب.

ويطرح هذا التعريف مشكلة اختصار لعبة الفيديو في الممارسة، متجاهلا تماما وجود محتوى. فالعديد من المجلات المتخصصة، تشهد على التنوع الكبير في محتوى ألعاب الفيديو، حتى أنها تقترح تصنيفا حسب الأنواع[1].

وقد اقترح "**ألان وفريدريك لوديباردار Alain et Frédéric Le Diberder**"، تصنيفا دقيقا في كتابهم "عالم ألعاب الفيديو" يعتمد على المحتوى من أجل حصر المجال بشكل أفضل.

وعلى هذا الأساس سيتم وضع تعريفات لألعاب الفيديو بناء على التصنيفات المرتكزة على المحتوى في المبحث الموالي.

---

[1] **Sébastien Genvo** : "Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo", L'Harmattan, Paris, 2003, p7.

هو النشاط الترفيهي (Ludiciel). ألعاب أو البرنامج المعلوماتي للألعاب الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد، هذا الأخير الذي يدعى" **اللاعب**"، يمكن أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر الجهاز الأكثر استعمالا سنة 2005 مثل الفأرة، الوحدة المركزية ، أجهزة القيادة ووسائل التحكم الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثةPlay Station ، والقديمة والتي من أهمها إكس بوكس لعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة، هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كل عن الواقع، ومع هذه القدرة فالمخترعون لهم أيضا امكانية عرض أحيانا تهرب من الواقع بديل للعالم الحقيقي . لكن ومن جهة أخرى قد يكون عالم السينما مع عالم الخيال أو المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية .

المطلب الثالث: تطور ألعاب الفيديو

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إلكترونيك **آرتس** الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها **5.2** مليار دولار– FIFA–المنتجة للعبة سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحظى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.[1]

ولقد تطورت الألعاب الالكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم ألعاب الفيديو التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة مثلا، في لعبة شطرنج مع بطل جالس أمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حتى أنه تم إنشاء منتزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا، وزيارة المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف والخيول[2]

3

1

[2] **سوا زن ميلر**، سيكولوجية اللعب، ترجمة حسن عيسى، م ا رجعة محمد عماد الدين، مجلة المعرفة، العدد 093 ، الكويت،- .ديسمبر 2002 ، ص17 .

3

الفصل الثاني: خصائص ألعاب الفيديو و أنواعه .

المبحث الأول: خصائص ألعاب الفيديو .

المبحث الثاني: أنواع ألعاب الفيديو .

المبحث الثالث: أنواع أجهزة ألعاب الفيديو .

المبحث الرابع: تأثير ألعاب الفيديو على المراهق

الفصل الثاني : خصائص ألعاب الفيديو و أنواعه

المبحث الأول : خصائص ألعاب الفيديو

يعتبر الفيديو من الوسائل الإعلامية الحديثة، و هو عبارة عن جهاز تسجيل و عرض بواسطة جهاز التلفاز، حيث يتيح الفرصة لصاحبه بتسجيل البرنامج التلفزيوني في الوقت الذي يشاهده بهدف إعادته في وقت ومكان آخرين ،.يعتمد الجهاز على الصوت والصورة مما يجعل له الأثر الفاعل كوسيلة إعلامية . وللفيديو آثار إيجابية و سلبية، فاختيار الفيلم التربوي التعليمي الهادف الذي ينقل العلم و المعرفة، والتوجيه، و يعزز القيم و يمتع المشاهد يعطي آثار إيجابية نافعة .أما الأفلام التي لا يتم اختيارها، و مراقبة عرضها على هذه الأسس و بخاصة أفلام العنف الجريمة، والقتل والأفلام الهابطة، فإنها تعتبر سلبية في آثارها و نتائجها و تلحق الضرر .

والفيلم في الفيديو قادر على نقل المضمون و الفكرة بشكل واضح و مباشر و هذا ما يجعله ذا أثر فاعل، ومهما اختلفت وسائل كل منها في التسجيل و التصوير و العرض تلفزيون، سينما، فيديو إلا أنها تلتقي جميعها بتأثيرها إيجابا أو سلبا[1].

[1] **سو ا زن ميلر**، سيكولوجية اللعب، ترجمة حسن عيسى، مرجع سابق، ص14 .

المبحث الثاني:أنواع ألعاب الفيديو:

تصنف ألعاب الفيديو إلى ثلاثة أنواع تختلف خصوصا في نوعية الوسائل المستعملة وملحقاتها، إضافة إلى وجود علاقات مختلفة .لكنه من الملاحظ والممكن تصنيفها على إختلاف أنواعها، فنجد من أكبرها ثلاث تصنيفات تؤدي كل واحدة منها إلى طلب لاعبين ذوي خصائص وإمكانيات ذهنية مجددة نجدها إن لم تكن متشابهة,في القواعد فهي تتشابه في الأهداف .

ومن هذه التصنيفات نجد:

ألعاب التدريب، (Réflexion ou stratégie)ألعاب الذكاء ، (Action)ألعاب الحركة

تسمح كلها بالتأقلم مع تقنيات اللعب، وأسلوب الأداء مع اللغة، ، (Simulation)المتعارف عليها لدى اللاعبين.

ألعاب الحركة:

إن ظهور ألعاب الحركة تزامن مع ظهور ألعاب ممثلة في أجهزة ثابتة، فهذه الألعاب الأولى من نوعها التي عرفت شعبية كبيرة في أوساط الشباب نجدها في قاعات خاصة بالألعاب الإلكترونية حدائق التسلية . فمثلا باستعمال مضارب التنس.

ومؤخرا (TITRIS) ثم (ATARIS) الممثلة بمربع كانت موجودة على اللعب ذات العلامة هذه الألعاب ترتكز على التحكم في الحركة ومن Mario و Pac Man سلسلة خصائصها التتابع في اختبار السرعة، واللياقة، حيث يصبح المستوى أكثر صعوبة، مما يتطلب القدرة على الحركة بسرعة في مواجهة العقبات التي تظهر للحصول على أكبر عدد من النقاط .

كل هذه الألعاب تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية، الأزرار، ولكل واحد حركة خاصة من قفز، جري، انحناء، انقلاب...إلخ.

- **ألعاب الذكاء** :وتنقسم بدورها إلى أربعة أنواع فرعية وهي:

أ –ألعاب المغامرات والتفكير.

ب –ألعاب ذات طابع إستراتيجي، اقتصادي.

ج –ألعاب ذات طابع إستراتيجي عسكري.

د –ألعاب تقليدية.

أ –ألعاب المغامرات والتفكير : من وجهة نظر المتفرج يظهر تشابهها مع ألعاب الحركة والمغامرات، حيث أن اللاعب فيها يمثل الدور الرئيسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز تتطلب التركيز في الملاحظة

لحلها نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة .اللاعب يمثل فيها دور المحقق يجري التحريات للوصول إلى حل الألغاز المطروحة، مع تميز اللعبة بأعلى تقنيات الرسم، التمثيل للأشياء الموجودة فيها باستعمال الأبعاد الثلاثة تضفي عليها طابع التشويق.

ب –الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية : نجدها تشابه ألعاب التدريب حين يهتم كلاهما بميكانيزمات سير المدن وإنشائها، في حين أنها تستدعي التفكير، وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب، حيث أن الخطوات معروفة، إذ وجب اختيار مكان إنشاء مدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان، تجارة، صناعة ...الهدف هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة، حيث أن المال والصناعة مع التقلبات الاجتماعية في حالة توازن تساهم في ازدهار المدينة.

ج – ألعاب الإستراتيجيات العسكرية: تعطي كذلك الفرصة لاختبار ردود أفعال النمو غير العقلاني الصناعات، مع الإفراط في الجباية. إذ أن الهدف الأساسي هو الحفاظ على هذه المدينة، كما أن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو تغيير قواعد اللعبة أو بإجراء مختلف التعديلات المسموحة ومن هذا النوع نجد لعبة تحت تسمية حضارة 1 من إنتاج شركة Urbain Assauts و ألعاب إستراتيجية الحرب من أشهرها لعبة من إنتاج أنظمة بليزار Star craft .، (Microsoft)كل هذه الألعاب تجعل اللاعب يشعر وكأنه خليفة نابليون من أجل الفوز، حيث وجب استعمال الوسائل المتاحة في اللعبة لبناء منشآت عسكرية وقوة عسكرية ذات القدرة على الدفاع والهجوم للتصدي لأي اعتداء باستعمال مختلف الإستراتيجيات الحربية، حيث أنه وعلى غرار مثيلاتها الاقتصادية وجب توفر مستوى متميز يتمتع بذكاء خارق أكثر منه في الاقتصاد حيث يجد اللاعب نفسه أمام خيارات وجب عليه اتخاذ قرارات صائبة في زمن استعجالي حيث يمثل عامل السرعة في الاستيعاب السند الأساسي لدى المستعمل اللاعب.

د –الألعاب التقليدية :نجدها غالبا تدخل في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في عدة البعض منها نجده في (Démineur) أجهزة للإعلام الآلي مثل لعبة الأوراق، لعبة المحرف

حيث يصل صداها إلى أغلب المستعملين (Windows) .

- **ألعاب التدريب:**

هي صورة طبقا الأصل لنشاطات واقعية خصوصا الرياضية منها، قواعدها ممثلة بدقة، ومستمدة من الواقع، كألعاب مباراة كرة القدم، السلة، التنس، سباق السيارات ...فهي بذلك أقرب منه .ففي لعبة التدريب على قيادة الطائرات مثلا ومن أشهر وأقدم ألعابها، حيث أن الطيار Microsoft من إنتاج شركة Fly)

(simulationيأخذ مكانه في واجهت الطائرة كما هو الحال في الحقيقة، أمامه عدة أجهزة للتحكم والقيادة، تحتاج كلها إلى مراقبة، وإعادة برمجة تتطلب معرفة خاصة أساس نظرية لتحديد دور كل منها في لوح المراقبة من خزان الوقود، العلو، سرعة الرياح، الاتجاه...الخ، وجب التحكم فيها عن طريق المحاولة والإعادة للتأقلم عن طريق التركيز الذهني.

هذه الألعاب تجد مصغاها لدى اللاعبين الراغبين في التعلم مثل ألعاب قيادة السيارات، سباق السيارات، قيادة الطائرات [1]...كما تجدر الإشارة إلى استعمال هذه الألعاب مع إدخال تعديلات

خاصة لإضفاء الطابع العسكري المخصص لتدريب الطيارين لكن الهدف يختلف، حيث أن دور هذه الأخيرة لا علاقة له مع التأثير سواء إيجابا أو سلبا على مستعمليه.

- **الألعاب غير المصنفة:**

زيادة على التصنيفات الثلاثة السالفة الذكر توجد ألعاب وبرامج فيديو لا يمكن تصنيفها نظرا لطابعها التربوي الثقافي، والمعد خصيصا للأطفال الأقل من 12 سنة، أين تلعب الحواس، إضافة إلى الذكاء والذاكرة لحل عدد من الألغاز بالتركيز، سواء كانت الألغاز ذات بعد منطقي أو حسابي إلا أنها سميت بألعاب ترفيهية لانعدام أي تأثير سلبي.

المبحث الثالث : أنواع أجهزة ألعاب الفيديو

توجد ثلاثة أنواع رئيسية معروفة من الأجهزة التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب بلعبة فيديو خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب وكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب التي قد تكون عبارة عن منافسة رياضية لعبة عسكرية التنزه والصيد وغيرها.

- **اللعب على جهاز الكومبيوتر:**

إن ألعاب الفيديو على جهاز الكومبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين (Logiciel) الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية لوحة الكتابة، الفأرة، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن

[1] Bruce Sterling Woodcock ،Jeux Vidéo vers Les Consoles Nouvelle Génération ،2010.
http://www.afjv.com/press0407/040702_jeux_vidéo_etude. le : 15/02/2015 à:12.30h

للاعب أن يصل بجهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق .

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت D خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

- **أجهزة اللعب الالكترونية:**

هذه التقنية تستعمل فقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة.

وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة وله عدة أنواع Microsoft وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت X-Box نجد وأجهزة 2-1 Play Station مثل Sony 3 ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سونيGame Cube[1] التي تعرف باسم Nintendo شركة نينتاندو.

- **أجهزة قاعات ألعاب الفيديو العمومية:**

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة .

ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب:

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

[1] Growth From Knowledge ،Le Téléphone Mobile ،Maitre des Jeux، 2006 http://www.afjv.com/press0605/060515_etude_jeux _vidéo_téléphone_mobile.htm, Le: 15/02/2015à 15.45h

- **أجهزة متعددة اللعب:** والتي ظهرت في بداية الثمانينيات 1980 بفضل التبسيط الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث Jamma الذي أدى إلى اختراع نظام المكان والزمان وطريقة اللعب.
- **آخر إنتاج في أجهزة الألعاب الالكترونية:**

لألعاب الفيديو Play Station صانعة أجهزة Sony يبدو أن قبضة شركة سوني قد تتراخى في سوق أجهزة الألعاب، فيما تستعد شركة ميكروسوفت المنافسة لطرح تصميم جديد لجهاز ألعاب فيديو في موسم العطلات، وقد طرح جهاز إكس بوكس 360 في الولايات المتحدة الأمريكية ثم أوروبا واليابان في سنة 2005في (X-Box360) حين لا يتوقع أن تطلق شركة سوني الجيل الجديد من جهاز بلاي ستايشن 3هو جهاز **.P.S** قبل ربيع 2006 .

ويقول محللو ومحبو الألعاب أن3 **PlayStation** و X-Box أكثر إثارة إذ تصل سرعة معالجة إلى ضعفي جهاز 360 وسبع لوحات تحكم (DVD) الجيل الجديد من تقنية محرك الأقراص الرقمية المدمجة يملك ميزة أنه طرح XBox يمكنها أن تتصل بالجهاز لا سلكي، ولكن جهاز 360 خلال موسم العطل وهو مزود مبدئيا ب 18 لعبة بينها ألعاب شهيرة مثل :نيدفور سبيد موست وانتد وريدج رايسر 06 وغيرها.

وقد تخسر شركة سوني وهي ثاني أكبر مصنع لأجهزة الألعاب المنزلية في العالم نحو 20 نقطة من Play Stationوتسيطر على سوق أجهزة الألعاب بجهاز **2** حصتها في السوق التي وصلت إلى 70 %، ويتوقع أن نذهب معظم هذه النقاط إلى وهو محلل ألعاب Hirishi Kamidi شركة ميكروسوفت، ويقول هيروشي كاميدي للسندات المالية" المخاطر أعلى بكثير مما يتخيل الناس (K.B.C) يعمل في شركة سوني لأنه ما لم يتمكنوا من الحفاظ على موقفهم المسيطر بنحو **70 بالمائة** فالأمور ستكون صعبة للغاية بالنسبة لهم ."وتملك شركة سوني نحو **% 70** من حصة السوق العالمية فيما تملك كل من **شركة** ميكروسوفت وشركة نينتاندو التي تعتزم إطلاق جيل جديد من أجهزتها في عام **.%**2006110 نحو 15 % [1].

[1] Bruce Sterling Woodcock, Opcit .

المبحث الرابع : تأثير ألعاب الفيديو على المراهق

- **التأثير الإيجابي:**

إن اختيار الفيلم التربوي التعليمي الهادف الذي ينقل العلم و المعرفة، والثقافة، والتوجيه، والسلوك السليم ، وكذا يعزز العادات و القيم، والمثل، إضافة إلى إمتاع الأطفال وتسليتهم بمعلومات تعزز المناهج المدرسية يعطى أثار ايجابية نافعة في حياته الحاضرة والمستقبلية.

كون هذا الجهاز ينقل المضمون والفكرة بشكل واضح ومباشر يجعله ذا أثر فاعل في تعزيز العملية التعليمية، وإكسابه المهارات اللغوية والمعرفية .تساعد ألعاب الفيديو الطفل على إكساب مهارات، حيث تنمي قدراته الذهنية وتدفعه إلى التفكير والتعلم، وتفتح له أفاق جديدة في مجال العلوم والتكنولوجيا.

تعتبر ألعاب الفيديو وسيلة هامة بالنسبة للطفل إذا أحسن استعمالها، فهي وسيلة ترفيهية وتثقيفية، وأداة توعية تساعده في كثير من مجالات الحياة.تؤثر ألعاب الفيديو على سلوك الطفل خصوصا في سن ما قبل المدرسة، حيث يكون الطفل بحاجة إلى استيعاب القيم التي تعرض عليه، فيسعى إلى أن يسلكها بأسلوب المحاكاة والتقليد .

تؤكد الأبحاث على أن الطفل يقبل على وسائل الإعلام خصوصا منها ألعاب الفيديو بدافع التسلية والهروب من الواقع المعاش للترويح عن نفسه والعيش في الخيال، لذا وجب الاعتناء بمحتويات هذه الألعاب خاصة فيما يتعلق بتأثيرها على قيم وسلوك الشباب.

- **التأثير السلبي:**

إن الأفلام التي لا يتم اختيارها ومراقبة عرضها بناءا على هذه الأسس، وبخاصة أفلام العنف و الجريمة، والقتل، والأفلام الهابطة فإنها تعتبر سلبية في أثارها ونتائجها على الأطفال، وتلحق الضرر بهم، فالفيلم له القدرة على توصيل المعلومات، و تغيير الاتجاهات عند الأفراد خصوصا الأطفال، لذا ينبغي اختيار النافعة منها، ومراقبة عرضها عليهم حتى تعود بالفائدة المرجوة عليهم.

فلألعاب الفيديو الدور البالغ في ترسيخ وتنمية السلوك العدواني لدى الطفل كونها تعتمد أساسا على أسلوب العنف والقوة للحصول على أكبر عدد من النقاط ، أو للتغلب و إنقاذ الأميرة المسجونة....الخ.

إن تعرض الطفل لمثل هذه المؤثرات تخلق لديه الرغبة في التقليد لسلوك البطل في ألعاب الفيديو مما يؤثر عليه في حياته الاجتماعية العادية.

أثبتت أن جل الأبحاث Craig Anderson بجامعة " (Iowa) في دراسة الدكتور" إيوفاحول ألعاب الفيديو العنيفة لها تأثير فعال، ففي جويلية 2000 أكاديمية الطب الأمريكية و علم نفس الأطفال والمراهقين نشرت وثيقة تثبت أن العنف في و سائل الإعلام هي السبب في عنف الأطفال، و أن ألعاب الفيديو العنيفة تشكل عليهم خطرا، في 26 أفريل شاب عمره 19 سنة أطلق النار في المتوسطة التي يدرس بها تسبب في قتل 12 أستاذا مع الكاتبة، طالبين، و شرطي، قبل أن ينتحر .

وفى ظل هذه المأساة منعت ألعاب الفيديو العنيفة، فألمانيا صدرت قرار عالمي يمنع إنتاج و بيع الأفلام، ألعاب الكمبيوتر و ألعاب الفيديو العنيفة.

في الدراسة التي نشرها هذا الدكتور بجامعة ايوفا تبرهن أن جل الأبحاث حول ألعاب الفيديو تثبت تأثيرها الفعال، كون هذه الألعاب تعلم القتل، و يصبح هذا الفعل عادي لدرجة أن الطفل بمجرد لمس المسدس بيده يشكل خطرا على الآخرين .أن البوكيمون يشكل بدوره خطرا على الأطفال كونه Power rangers و يضيف يعلمهم العنف، والسلوك العنيف.

و في جامعة ستانفورد أظهرت أن الحل الأنجع لمواجهة هذه الظاهرة هي التربية، مع تعليم الأطفال مخاطر ألعاب الفيديو والعنف المتلفز، حيث أثبت الدراسة تراجع 40 من هؤلاء الأطفال عن مشاهدة العنف كونهم يعرفون الآثار السلبية لها[1].

و في دراسة أمريكية توصلت إلى أن % 49 من ألعاب الفيديو تحتوي على أفعال العنف، في حيث تبقى % 13فقط من هذه الألعاب لا تحتوي على أفعال العنف، و المشكل الذي يبقى مطروحا هو انعدام الدراسات المعمقة حول أثار الفيديو على الشباب وفي الدراسة التي أجريت على 6000 شاب من طرف شبكةEducation Média فإن % 69 من الأولياء لا يراقبون أولادهم أثناء إقبالهم على ألعاب الفيديو، مع العلم أنهم لو عرفوا خطورتها لما ترددوا لحظة في منعهم لهذه الألعاب، كما أنه من الضروري إعلام الأولياء بمحتوى ألعاب الفيديو عند إقبالهم على شرائها .إلا أن الدراسات حول الفيديو غير معمقة خصوصا حول تأثيره، ونتائجه محصورة فقط

[1] Guillaume Grallet، Jean-Sébastien Stehli، Jeux Vidéo Nous Allons Tous Craquer، 2005. P 66. .

على المدى القصير والحالي .إن مشاهدة ألعاب الفيديو العنيفة قد تجعل الأطفال اقل حساسية ويتصرفون بعفوية، فشامبورس في 1987 طلبوا من 160 تلميذ في سنوات مختلفة الثالثة و آسيون الرابعة، السابعة، الثامنة اللعب إما بألعاب الفيديو العنيفة، أو غير العنيفة، مع ملئ استمارة حول ألعاب الفيديو لمدة 10 دقائق .و توصلا إلى أن الأطفال الذين لعبوا بألعاب الفيديو العنيفة سواء وحدهم أو مع الآخرين تمكنوا من ملئها على الأطفال الذين لم يلعبوا بهذه الألعاب مع التساوي بين الذين لعبوا بألعاب الفيديو العنيفة و غير العنيفة .ويقول ما كلوها ن أن ألعاب الفيديو والرسوم المتحركة يكون تأثيرها كبيرا على الأطفال و المراهقين بصفة خاصة.

و من هدا نجد إن الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية يمكن أن يسبب ظاهرة التعب الحاد، وآلام الرأس وآلام المعدة...، بالإضافة إلى الأزمات والعقد النفسية الحادة . هذا ما دفع كثير من الدول بإضافة تعليمة في داخل الألعاب أو على أغلفتها توضح مدى تأثير محتوى اللعبة على المرضى النفسيين أو صغار السن غير الراشدين ولكن الدراسات أثبتت أن الاستخدام العقلاني للألعاب الالكترونية مع التوفيق بينهما وبين النشاطات الترفيهية الأخرى خاصة المطالعة والنشاطات الرياضية يساعد على تحسين مستوى الذكاء وسرعة رد الفعل إضافة إلى اكتساب نوع من الخبرة النظرية

حول بعض النشاطات كالمجال العسكري لهذا وجب المشرفين على الأطفال والمراهقين خاصة الأولياء العمل على هذا التوفيق ومراقبة استعمال أبنائهم للألعاب الالكترونية وتشجيعهم وتقديم الظروف المناسبة لذلك، إضافة إلى دعم الدولة من حيث إنشاء وترميم المركبات الرياضية ومتابعة الرقابة والتنظيم فيها لتشجيع الأفراد على ممارسة الرياضة والمداومة عليها.

1

1

الفصل الثالث: المراهقة

المبحث الأول: مفهوم المراهقة

المبحث الثاني: خصائص المراهقة

المبحث الثالث: علاقات المراهقة

المطلب الأول : علاقة المراهق بالأسرة

المطلب الثاني : علاقة المراهق بالمتوسطة

المطلب الثالث : العلاقة النفسية بين الأستاذ و المراهق

المبحث الرابع : مشاكل المراهق

المطلب الأول : مشاكل نفسية و إنفعالية

المطلب الثاني : مشاكل اجتماعية

المطلب الثالث : مشاكل صحية و جنسية

المبحث الخامس : المتطلبات الأساسية للمراهقة

المطلب الأول : المتطلبات الاقتصادية

المطلب الثاني : المتطلبات الاجتماعية

المطلب الثالث: المتطلبات النفسية

الفصل الثالث: المراهقة

يعتبر النمو خاصية لدى كل الكائنات الحية وهو عبارة عن تغيرات متجهة نحو تحقيق غرض ضمني هو النضج والكبر فهو سلسلة متتابعة من التغيرات التي تهدف إلى غاية واحدة وهي اكتمال النضج والذي يظهر في كل مرحلة من مراحل العمر المختلفة. وفي هذا الفصل نتطرق إلى مرحلة هامة وجد حساسة في حياة الإنسان وهي مرحلة المراهقة ونتناول فيها النمو الخارجي للمراهق كالجسم، الشكل، الوزن والنمو الداخلي ونعني بها نمو الوظائف الجسمية، العقلية وكذا النفسية التي تساير تطور حياة المراهق واتساع نطاق بيئته.

وباعتبار المراهقة ليست ظاهرة محدودة ومحصورة في مجتمعات معينة دون غيرها بل أضحت تساير الحياة العامة مشكلة فعلية تواجهها كل المجتمعات بتفاوت خطورتها وعاداتها ودرجة فهمها واستيعابها فهذه المرحلة أصبحت محل دراسة العلماء والمفكرين باختلاف أنماط علمهم فعلماء النفس يعتبرونها بمثابة ميلاد جديد للفرد وعلماء الاجتماع والسلوكيون يرونها بداية تفتح الفرد مع بيئته والمحيط الخارجي.

المبحث الأول : مفهوم المراهقة:

المراهقة فيما اتفق معظم العلماء أنها بوابة الرشد ونهاية فترة الطفولة وفيها يكتمل النمو الجسمي و العقلي والاجتماعي، وتبدأ بصفة عامة في سن 12 سنة وتمتد في أغلب الأحيان إلى 18 سنة وفي أحيان أخرى إلى 22 سنة.

وتعتبر هذه المرحلة مرحلة التغييرات العميقة في حياة الفرد بدءا بالنمو الجسمي والتقلب الشديد الانفعالات والتغيرات العضوية الأخيرة تسبب الظواهر الخاصة بالمراهقة كما تتميز بظهور المشاكل في جميع أوجه التكوين النفسي وإذا كانت هذه المشاكل تعود لأسباب عضوية فإن بعضها الآخر يكون نتيجة إهمال تربوي أو اضطراب في الرعاية أو عدم الاهتمام بهذه المرحلة ، ولهذا يجب على المربين والأولياء مراعاة ما يلي:

العمل على نشوء الثقافة الصحية بين المراهقين وتحديد برنامج رعاية صحتهم وذلك بواسطة التربية الخلقية وتدريبهم على استخدام الأسلوب العلمي في التفكير وتنمية القدرة على التجديد والاجتهاد والابتكار كما يجب عليهم إقامة علاقة مستمرة مع جميع أفراد المجتمع وكذا يجب وقايته من الانحراف والتسيب[1].

فالمراهقة مرحلة حساسة يعيشها المراهق وهي مرحلة انتقالية بين الطفولة و سن الرشد ، غير أن هذه المرحلة ليست بهذه البساطة من التعريف فمنذ أن حظيت باهتمام السيكولوجيين أخذت التعاريف تتوسع حسب المجالات والجوانب التي تحيط بها.

أصل الكلمة من فعل راهق بمعنى تدرج نحو النضج بدراسة التغيرات التي تطرأ على الفتى من الناحية البدنية والجنسية والعقلية والاجتماعية وهي التي تنقل المرء من مرحلة الطفولة إلى فترة الشباب فهي إذن جسر يعبر عليه المرء من طفولته إلى رجولته.

[1] **محمود فهد القشعان**، مدى تلبية التكنولوجيا الإلكترونية لحاجة الم الممراهقين والشباب، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الكويت، 2000 .ص11

ويرى **توفيق الحداد** المراهقة بأنها الاقتراب والدنو من الحلم، والمراهق هو الطفل الذي يدنو من الحلم واكتمال الرشد، والتدرج نحو النضج الجنسي، العقلي والانفعالي.[1]

وقد عرفت أيضا نواحيها المختلفة إذ ورد أن المراهقة متعددة ، فهي فترة نمو جسدي وظاهرة اجتماعية ومرحلة زمنية كما أنها فترة تحولات نفسية عميقة كما درست من ناحية السن فهي مرحلة انتقال من الطفولة إلى سن الرشد وتمتد من سن 12 سنة أو قبل ذلك بعام أو عامين أي أن من السهل تحديد بداية المراهق ة لكن من الصعب تحديد نهايتها .

ومن ناحية التصرفات هي الفترة الممتدة من العمر التي تتميز فيها التصرفات السلوكية للفرد بالعواطف والانفعالات الحادة والتوترات العنيفة ، وهذا التعريف هو الذي ذهب إليه **مصطفى غالب الزيدان** على أن المراهقة جسر انتقال من الطفولة إلى الشباب وهي مرحلة حرجة جد مشحونة بالمصاعب والأزمات التي ترافق عملية تأكيد الذات في عالم الآخرين، خلافا للطفولة التي تتسم بأنها مرحلة خضوعية وتقبلية .[2]
من خلال التعاريف السابقة نستطيع تحديد تعريف عام للمراهقة لكونها مرحلة أساسية من حياة الفرد وفترة حاسمة في تكوين شخصيته، حيث تتسم بتغيرات فيزيولوجية، انفعالية وعقلية وهذه التغيرات هي التي تحدد ميولات المراهق على مواقفه الحياتية في المحيط الخارجي.

[1] **احمد بن مرسلي**، مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال، ديوان المطبوعات الجامعية، ط 10،الجزائر 2005 .ص 90 .

[2] **حامد عبد السلام**، علم الطفولة والمراهقة ،دار عالم الكتاب،القاهرة 1977ص279.

المبحث الثاني : خصائص المراهقة

- **الخصائص الاجتماعية:**

المجال الاجتماعي الذي يعيش فيه المراهق يحتم عليه قوانين وتقاليد يجب عليه احترامها وهو لا يريد التقيد بها لأنها تحد من حريته وبالتالي التمرد عليها فينشأ صراع بينه وبين المجتمع الذي يعيش فيه:

-الميل إلى الجنس الآخر، ويؤثر هذا الميل على نمط السلوك ونشاطه ويحاول جذب انتباه الجنس الآخر بطرق مختلفة.

-الثقة وتأكيد الذات ويخفف من سيطرة الأسرة ويؤكد شخصيته ويشعر بمكانته.

- الخضوع لجماعة النظائر حيث يخضع لأساليب جماعة أقرانه ونظمهم ويتحول من ولائه الجماعي من الأسرة إلى النظائر.

- يدرك العلاقات بينه وبين الأفراد الآخرين فيلمس بحريته أثار تفاعله مع الناس فينفر بحريته إلى السلوك الذي يلائمه بين الناس وبين نفسه.

- اتساع دائرة التفاعل الاجتماعي تتسع دائرة نشاطه ومخاطر حياته الاجتماعية ويتضح فيما يلي:

* **التمرد** : حيث يتحرر من سيطرة الأسرة ليشعرها بفرديته ونضجه واستقلاليه ويعصي ويتمرد ويتحدى السلطة القائمة في أسرته
* **السخرية** : يميل المراهق أحيانا إلى السخرية من الحياة الواقعية التي يعيشها لأنه لا يؤمن بالمثل العليا التي لا علاقة لها بواقعه، ولكن بالاقتراب من الرشد، فإنه يقترب أيضا من الواقع الذي يحيط به .
* **التعصب** : إن تعصب المراهق لأراء أقرانه يزداد بين12 - 16 سنة كما يبدو تعصبه في السلوكيات العدوانية كالنقد اللاذع والألفاظ الغير لائقة.

* **المنافسة :** يميل المراهق في بعض الأحيان إلى منافسة جماعة أقرانه في نشاطاتهم المختلفة ويعتبر ذلك وسيلة لتأكيد مكانته. [1]

- **الخصائص الانفعالية:**

إن انفعالات المراهق تختلف في نواحي كثيرة عن انفعالات الطفل وكذلك الشباب، بحيث تمتاز الفترة الأولى من المراهقة بأنها فترة انفعالات عنيفة إذ نجد المراهق في هذه السنوات يثور لأتفه الأسباب شأنه في ذلك شأن الأطفال الصغار، وترجع هذه الظاهرة إلى نمو الجسم السريع والتغيرات المفاجئة التي تصعب البلوغ.[2]

كل هذه العوامل المتشابكة والمعقدة تؤدي إلى ما يعانيه المراهق من الحساسية الشديدة وصراع نفسي حاد وأحيانا مظاهر يأس وكآبة وقد يفر مما يعاني منه إلى أحلام اليقظة التي تأخذ معظم أوقات يومه وهذا ما نوضحه فيما يلي:

* **الحساسية الشديدة :** يتأثر المراهق سريعا لأتفه الأسباب والتأثيرات الانفعالية فهو مرهف وهو رقيق الشعور تسيل مدامعه، ويكون منطويا على نفسه وكذلك منعزلا على الآخرين ويتأثر حين ينتقده الناس ولو كان النقد هادفا وصحيحا ثم إنه شديد الحساسية لأي اختلال في الهرمونات التي تفرزها غدد جسمه، لما يسمع مواعظ خلقية أو قصص تاريخية أو بطولية، وترجع هذه الحساسية إلى اختلال في الهرمونات التي تفرزها غدد جسمه وإلى النمو السريع كما سبق ذكره، ثم إلى قدرة المراهق على التكيف مع البيئة المعقدة بينما هو لا يزال عاجزا عن التحكم الكامل في جسمه وتغيراته ويجب على الآباء والأساتذة أن يراعوا هذه الحساسية وأن يكونوا أصدقاء مخلصين .[3]

* **الصراع النفسي :** الصراع الانفعالي في المراهقة ينشأ في نفسية المراهق بين مجموعة دوافع قوية جارفة ترتكز حول البحث لنفسه عن مركزه ودوره في هذا المجتمع، وبين مواقع العالم الخارجي وتقاليده وعاداته .....

ويبدوا أن هذا الصراع يبلغ حده الأقصى في أوائل فترة المراهقة ويؤثر في جميع سلوك المراهق، كونه ينتقل من حالة لأخرى.

---

[1] **محمد السيد حلاوة**، العلاقات الاجتماعية للشباب بين الدردشة والفيسبوك، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 2011 ص22 .

[2] ماجد الزيود، الشباب والقيم في عالم متغير، ط0 ، دار الشروق للنشر والتوزيع :الأردن، 9331 ، ص. 37

[3] – **عاقل فاخر**، مشكلات المراهقة، دار الفكر العربي، ط3، مصر، 1994 ص95

* **مظاهر اليأس والقنوط والكآبة** : يتعرض بعض المراهقين لحالات من اليأس والحزن والقنوط نتيجة لما يتعرضون له من فشل وإحباط بسبب أمانيهم العريضة وعجزهم عن تحقيقها، ويدفعهم ذلك إلى العزلة والانطواء على الذات وقد يشتد اليأس ويسوقهم إلى التفكير عن التخلص من الحياة وأعباءها وهنا تظهر حوادث الانتحار حيث يقدر بعض المراهقين بدون أمل نتيجة لما يعيشونه من ضياع واغتراب.
* **الرغبة في مقاومة السلطة** : يعتقد المراهق أن الناس لا يفهمون أي شيء رغم أنه شابا وأن والداه يريدان فرض السلطة عليه تدخلا كأنه لا يزال طفلا وأنهما من جيل قديم لا يفهما شيئا، وقد يرى رغبتهما في المساعدة تدخلا و نصيحتهما تسلطا وإهانة فيلجأ إلى إثبات شخصيته المخالفة في بعض الأحيان قد يرفض النظام المدرسي لأنه يرى قيودا عليه.
* **كثرة أحلام اليقظة** : يجد المراهق في أحلام اليقظة إشباعا لأمانيه ومتنفسا لرغبته التي لم يتمكن من تحقيقها في الواقع بسبب قيود المجتمع فيحلم في نجاح دراسي متفوق ورجولة كاملة قوية أو ثروة طائلة أو مركز مرموق أو أسرة سعيدة، وأولاد نجباء ويصل به الخيال إلى أن يحلم بموت أحد الذين يحالون بينه وبين ما يريد تحقيقه، وفوق ذلك يخاطب نفسه ويحاورها حوار صامتا أحيانا وعنيفا أحيانا أخرى بسبب أعمال قام بها.

- **الخصائص العقلية:**

من الناحية العقلية فهو لا ينمو بسرعة واحدة في جميع الأعمار، فقد أثبتت الأبحاث أن هذا النمو يكون طبيعيا في الصغر ويلي ذلك فترة نمو عقلي سريع وذلك خلال فترة الطفولة المتأخرة حتى فترة المراهقة المبكرة ثم يأخذ النمو العقلي ابتداء من عام السادس عشر في البطء، إن هذا الارتفاع في عالم الطفولة وخاصة في مرحلة المراهقة يؤثر بدوره على خبرات الطفل وعلى قدراته العقلية المختلفة كالانتباه والتذكير والتفكير والاستدلال والتخيل.

* **القدرة على الانتباه** : تزداد القدرة على الانتباه الإرادي في مرحلة المراهقة فيصبح باستطاعته استيعاب مشاكل طويلة ومعقدة بيسر وسهولة.

إن التلميذ الإكمالي يصبح قادرا على الاستمرار في الواحد لمدة أطول كما يمكن أن يفكر باستمرار في موضوع واحد معقد دون ملل أربع ساعات كاملة كما في الامتحانات العادية.

* **التذكر** :فالتذكر يقتصر على القدرة على استيعاب العلاقات الجديدة بين الموضوعات المتذكرة ولذلك لا يتذكر الموضوع جيدا إلا إذا فهمه تماما وربطه بغيره ، ووضعه في الكل المنظم الذي تتبلور فيه خبراته .

* **التفكير والاستدلال** : يقول" **جيتيس**"**Jitus** أنه كلما كان الطفل صغير السن ازداد تركز تفكيره العادي حول الحوادث العادية المتصلة بخبراته الشخصية المباشرة وأموره الذاتية، فإذا ما تقدم به العمر أصبح إذا أكثر قدرة على أن يشغل نفسه بأمر مباشر وأن يعالج أموره المعنوية التي تختلف عن المشكلات المحسوسة ويمكن ملاحظة هذه التغيرات فيما يتصل بزيادة المعاني المرتبطة بمختلف ألفاظ اللغة التي يستعملها وفيها يظهر أهم اهتماماته بالأمور الاجتماعية و القدرة على معالجتها، وفي قدرته على إدراك ما يقع في العالم الواسع من حوادث ماضية ومستقبلية[1].

* **القدرة على التخيل** : المراهق في هذه المرحلة يكون واسع الخيال وذا خصوبة كبيرة يبدو ذلك في مواضيع التعبير التي يكتبها والتي تظهر ميله إلى التزيين والزخرفة وحبه للطبيعة كما ينمو لديه التخيل المجرد والذي يعتمد على الصورة اللفظية ويمكنه هذا التخيل من التفكير العلمي ويتجه هذا التخيل أحيانا إلى أحلام اليقظة التي لها آثارها الايجابية والسلبية في نفس الوقت فمن ناحية هي وسيلة مفيدة للتنفيس عن الخيبة التي تولدها صعاب الحياة، وتثير همة المراهق لتحقيق ما يفكر فيه عالم الخيال وينمي الاتجاه إلى الابتكار ولكنها من ناحية أخرى مضيعة لوقت المراهق ومعرقلة لنمو ميوله ونشاطه وجهوده من أجل تحقيق نجاح واقعي[2].

- **الخصائص النفسية:**

أبرز مظاهر الحياة النفسية في فترة المراهقة رغبة المراهق في الاستقلال عن الأسرة وميله نحو الاعتماد على النفس، فنتيجة للتغيرات لجسمية التي تطرأ على المراهق يشعر أنه لم يعد طفلا قاصرا، كما لا يجب أن يحاسب على كل كبيرة وصغيرة، أو أن يخضع سلوكه لرقابة شديدة من طرف الأسرة أو وصايتها، فهو لا يجب أن يعامل كالطفل ولكنه من الناحية الأخرى ما يزال يعتمد على الأسرة في قضاء حاجاته الاقتصادية وفي توفير الأمن والغذاء.

[1] **عبد المنصف حسن رشوان** ، ممارسة الخدمة الاجتماعية في رعاية الشباب وقضاياهم، المكتب ، الجامعي الحديث أسوان، 2003. ص1 9

[2] **مصطفى رزيق** ، خفايا المراهق ، دار النهضة العربية، دمشق 1960 ص23.

- **الخصائص الجسمية :**

تمتاز مرحلة المراهقة بسرعة النمو الجسمي واكتمال النضج، حيث يزداد الطول والوزن وتنمو العضلات والأطراف ، ولا يتخذ النمو معدلا واحدا في السرعة في جميع جوانب الجسم، كذلك تؤدي سرعة النمو هذه إلى فقدان المراهق القدرة على الحركة ، ويؤدي ذلك إلى اضطراب سلوك الحركة كذلك يلاحظ زيادة إفرازات الغدد وضعف بعضها الآخر.[1]

المبحث الثالث :علاقات المراهقة

المطلب الأول: علاقة المراهق بالأسرة

للروابط العائلية أهمية خاصة في تنشئة المراهق وتنميته فعلاقة الوالدين فيما بينهما والاتفاق بينهما وخلق جو هادئ ينشأ فيه الفرد نشأة متزنة يترتب عليها تمتع الأبناء بالثقة بالنفس أما إذا حدث العكس سواء بالطلاق أو الهجر ينشأ في الأولاد مشكلات أو التهديد، كل هذا له أثر في قدرة الطالب على التركيز والاستيعاب خاصة أن بداية مرحلة المراهقة تميزها الميولات فتعامل الأسرة مع هذا المشكل بإيجابية يساعدهم على استخدام استقلاليتهم استخداما ايجابيا وبناءا.

المطلب الثاني: علاقة المراهق بالمتوسطة:

إذا كان المنزل يعتبر المكان الأول الذي يعمل على تكوين شخصية المراهق وتوجيهه وجهة سليمة ومتكاملة فإن المدرسة المكان وهي الوحدة الاجتماعية التي تقوم بدور هام في تنمية شخصيته لمعطيات المجتمع الخارجي الذي يواكبه ، وحجر الأساس أو الطرف الفعال في هذه العملية هو الأستاذ الذي يجب عليه تحقيق التوافق الاجتماعي والانفعالي للتلاميذ.[2]

المطلب الثالث: العلاقة النفسية بين المراهق والأستاذ:

إن علاقة الأستاذ بالتلميذ تلعب دورا هاما وأساسيا في بناء شخصية المراهق لدرجة انه يمكننا اعتبارها المفتاح الموصل إلى النجاح التعليمي أو فشله، إذ يعتبر التلميذ مرآة تعكس حالة الأستاذ المزاجية والانفعالية واستعداداته لأداء عمله ، فهو إن أظهر روح التفتح للحياة ، إذن فالعلاقة التي تربط الأستاذ بالتلميذ ليست سهلة وبالأمر الهين كما يتصوره البعض، فنجاح أو فشل هذه العلاقة مرتبط ارتباطا وثيقا بمجموعة من العوامل المعقدة كعلاقة التلميذ بوالديه فإن كان الاحترام تكون كذلك مع الأستاذ وإن كان العكس حدث كذلك مع الأستاذ.

---

[1]– عامر قنديلجي ،البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات،دار الشؤون الثقافية العامة، بغداد1993، ص99

[2]-**عامر فخري**، سيكولوجية النمو والمراهقة، مطبعة المعرفة القاهرة، 1986، ص187.

كما يجب على الأستاذ التعامل بحياد ولطف مع التلميذ كون هذه المرحلة يشعر التلميذ بمتطلبات نفسية ورفض التقيد حيث يبدأ في الرغبة في إثبات الذات عن طريق المعارضة من أجل المعارضة ويتعرف على نوع التعامل مع الغير واكتشاف بعض المفاهيم الخاصة بالعلاقات الإنسانية. وعليه يجب لفت انتباه الأستاذ إلى التركيز إلى الانعكاسات النفسية وعلى التطبيقات التربوية، كما لا يجب إهمال تصرفات الأساتذة وسلوكا تهم وأخلاقهم لما لذلك من انعكاسات على شخصية التلميذ. [1]

المبحث الرابع: مشاكل المراهقة

إن مشكلات المراهقة من المشكلات الرئيسية التي تواجه المراهقين في هذه المرحلة كعدم التوافق مع البيئة وانحرافات الأحداث من اعتداء والسرقة والهروب، فاليوم المراهق أصبح يواجه المجتمع كله بنفسه بما فيها المدرسة والهيئات الاجتماعية بصفة عامة، وكل المنظمات التي لها علاقة بالأولاد، فكلها مسؤولة عن حالات القلق والاضطرابات في حياة هؤلاء في الوقت الحالي ومن بين هذه المشاكل نذكر منها.

المطلب الأول: المشاكل النفسية

من المعروف أن طبيعة المراهق في هذه المرحلة التطلع نحو التحرر والاستقلال بشتى الطرق والوسائل والأساليب، فهو لا يخضع لقيود البيئة وتعاليمها وأحكام المجتمع والقيمة الخلقية والاجتماعية، وعندما يشعر أن المحيط الخارجي له يتصارع مع متطلباته يسعى وبدون قصد أن يؤكد نفسه، بثورته وعناده وتمرده، فإن كان المجتمع المكون من الأسرة والمدرسة والأصدقاء لا يفهمون أو يتفهمون أعماله ومواهبه، ولا يعاملوه كفرد مستقل ولا تتبع فيه حاجات الأساسية، يجب أن يحس بذاته وأن يعرف الكل بقدرته وقيمته.

المطلب الثاني: المشاكل الانفعالية

إن العمل الانفعالي في حياة المراهق يبدوا واضحا في عنف انفعاليته وحدتها وانفعالها واندفاعها، وهذا الاندفاع الانفعالي أساسي، بل يرجع ذلك للتغيرات الجسمية، فإحساس المراهق بنمو جسمه وشعوره بجسمه لا يختلف عن أجسام الرجال وصوته قد أصبح خشنا،

[1] **عبد الباقي زيدان** ، قواعد البحث الاجتماعي،القاهرة دار المعارف 1974 ط2 ص35.

فيشعر بالفخر والاعتزاز كذا يشعر في الوقت نفسه بالحياء والخجل، كما يتجلى بوضوح خوف المراهق من هذه المرحلة الجديدة التي ينتقل إليها والتي تتطلب منه أن يكون رجلا في سلوكه وتصرفاته.

المطلب الثالث: المشاكل الاجتماعية:

إن مشاكل المراهق تنشأ من الاحتياجات السيكولوجية الأساسية مثل الحصول على مركز ومكانة في المجتمع، الإحساس بأن الفرد مرغوب فيه، ولهذا فسوف نتناول كل من الأسرة والمجتمع والمدرسة كمصدر السلطة على المراهق[1].

المطلب الرابع: المشاكل الصحية

إن المتاعب المرضية التي يتعرض لها الشباب من المراهقة هي السمنة إذ يصاب المراهقون بسمنة بسيطة مؤقتة ولكن إذا كانت كبيرة فيجب أخذ حمية معينة واستشارة طبيب مختص، فقد تكون ورائها اضطرابات شديدة بالغدد كما يجب عرض المراهقين على انفراد على الطبيب للاستماع إلى متاعبهم وهو في حد ذاته جوهر العلاج لأن لدى المراهقين إحساس فائق بأن أهله لا يفهمون شيئا، ومن المشاكل الصحية نذكر:

* المشاكل الجنسية:

وفيها يصطدم المراهق بالتحولات الجسدية المميزة للبلوغ خاصة إذا لم تهيئه المسيرة التربوية لمجابهة وقبول هذه التحولات فهو في حيرة وتساؤلات واغتراب أحيانا أمام قضية التحولات الجسدية التي تحدث بصفة غير متناسقة أحيانا، إذ يجابه المراهق مسائل متعددة أثناء فترة المراهقة تتعلق أغلبها بجسده وبتصوره لهذا الجسد ومنها مسألة القبول أو الرفض لهذه الصورة الجديدة أي بعد تغيرات مرحلة البلوغ وفيها:

- مسألة المفهوم النفسي ثم المفهوم الاجتماعي لهذه التغيرات.
- مسألة إدماج هذه الصورة الجديدة للجسد ومفاهيمها ضمن شخصيته وأسلوبه.
- مسألة الطابع الجنسي لشخصيته وإرادته لقبول أو رفض هذا الطابع.

[1]-**محمد احمد محمود الزهري**، المشاكل الصحية، بدون طبعة،دار النشر للملايين،بيروت،2000،ص73

– مسألة العلاقة مع الآخرين خاصة على الصعيد الجنسي إذ على المراهق أن يقبل ذاته ضمن جسده كما هو في شكله وهيكلته بما عليها من نقائص محتملة كما عليه أن يقبل وأن يرضى عن ذاتيته الجنسية ذكرا كان أم أنثى.

– بالنسبة للأنثى والظاهرة الجديدة على الجسد ومسألة قبول أو رفض ذلك ومن العلاقة مع الجنس الآخر[1].

تعتبر المتوسطة من أدق المراحل التعليمية، لذلك فهي تتطلب أساتذة أكفاء ومؤهلين ويكونوا على دراية كاملة لأسرار المراهقة ومشاكلها كما يجب على الهيئات التربوية توعية المراهقين في ما يخص الاهتمام بالجسم وصحته وكذلك تحقيق الإشباع الانفعالي عن طريق النشاطات الرياضية والاستغلال الايجابي لأوقات الفراغ .

المبحث الخامس:المتطلبات الأساسية للمراهقة:

إن التغيير الكبير الذي يعرفه المراهق والتحول في جميع مظاهر الشخصية تجعله يبحث في الشخص الذي يجعله قدوة له في الحياة، وهذا بالاحتكاك به واكتساب الصفات الحميدة منه لكي يساعده على اجتياز المصاعب والعراقيل التي تقف في حياته ومن هنا يبدأ المراهق بالتأثر بهذا الشخص وهذا سواء بالصفات الحميدة أو القبيحة وهنا تظهر شخصية الأستاذ عامة وأستاذ التربية البدنية والرياضية بالأخص لأنه الفرد الوحيد الأكثر قرابة واحتكاكا من التلميذ المراهق وبتعبير آخر فإن الشعور بالرغبة من تأكيد الذات من طرف المراهق يدفع به إلى الصراع من اجل فرض مكانة له في المجتمع وهنا تظهر واجبات ورغبات يسعى دوما المراهق إلى تحقيقها ولو كانت تتعارض مع طبيعة وتوجيهات المجتمع والأسرة ومنها

المطلب الأول: المتطلبات الاقتصادية

إن تأثر المراهق يكون كبيرا بشخصيات مشهورة سواء من حيث المظهر الخارجي أو حتى طرق وعادات الشخصية المشهورة وهنا نجد المراهق يقلد المتأثر به كحلاقة الشعر أو نوع اللباس وطريقة الكلام والمعاملة وهنا يكون بحاجة ماسة للمال لشراء نوع من سروال الجينز مما يتعارض مع حال الأسرة خاصة ذات الدخل المحدود فتظهر للمراهق النزعة العدوانية اتجاه الأسرة كالنفور وإثارة المشاكل

[1] **محمد زيان عمر**، البحث العلمي مناهجه وتقنياته، ديوان المطبوعات الجامعية الجزائر 1988.ص21

المطلب الثاني: الحاجات النفسية

هي الحاجات التي تحقق التوازن النفسي سواء لذاتيته أو خلال تواجده في الأسرة والمحيط الخارجي منها:

- الحاجة إلى الاستقرار والأمن والاطمئنان .

- الحجة إلى توفير الراحة والسرور والتخلص من الألم.

-ا لحاجة إلى إشباع الرغبات والميول والتوافق لدى المراهق[1] .

المطلب الثالث : الحاجات الاجتماعية

وهي التي تتعلق بالبيئة الاجتماعية التي ينموا فيها:

* **الحاجة إلى الاستقلالية:** تتميز المراهقة دائما إلى التخلص من قيود المجتمع فالمراهق يبحث عن كيفية التخلص من قيود الأسرة وأن يجد الحرية التامة في اتخاذ القرارات فهو يرغب دائما بمسؤولية اتخاذ القرار ودون تحمل المسؤولية وعواقب القرار المتخذ، فعلى الوالدين هنا أن يشعراه بأن لديه كفاءة وهو موضوع ثقة وأنهما أشعراه بالعطف والحنان والضمان، وهكذا يكتسب اتجاهات تتمثل في اللطف ويشعر معها بأنه مرغوب فيه ولو بأخطائه مما يجعله قادرا على تخطي الصعوبات بنفسه، بالإضافة إلى الحاجات الاجتماعية فالمراهق بحاجة دائما إلى الاستقرار الأسري والابتعاد عن عوامل التفكك، كالطلاق والشجارات كما يحتاج إلى الانتماء إلى الجماعة إذ مع تعامله داخل الجماعة يدرك قيمته وشخصيته، ويكسب مهارات يتعلمها في الجو الأسري، وهنا ربما يوفر الأستاذ حاجة من الحاجات اللازمة للفرد المراهق التي تتمثل في بث روح المبادرة وتشجيعه على تحمل المسؤولية في بعض المواقف وعدم الاستهانة بالقدرات التي يمتلكها.

[1] **عدنان الدوري** ، دور الإعلام في توجيه الشباب، أبحاث الندوة العلمية الخامسة ، دار النشر بالمركز العربي للدراسات الأمنية و التدريب بالرياض . 1987.

* **الأسرة كمصدر للسلطة:**

إن المراهق في هذه المرحلة من العمر يميل إلى الاستقلال والحرية والتحرر من عالم الأطفال وعندما تتدخل الأسرة في شأنه فإنه يعتبر هذا الموقف تصغيرا من شأنه وقيمته واحتقارا لقدراته كما أنه لا يريد أن يعامل معاملة الأطفال الصغار لذلك نجد ميل المراهق النقد ومناقشة كل من يعرض عليه رأي أو فكرة، ولم يعد يتقبل كل ما يقال له، بل تصبح مواقف وآراء يتعصب إليها أحـيانا لدرجة العناد، إن شخصية المراهق تتأثر بالصراعات والنزاعات الموجودة بينه وأمثاله أو تمرده وعدم استسلامه.

إن المدرسة هي المؤسسة التي يقضي فيها المراهق معظم أوقاته، وسلطة المدرسة تتعرض لثورة المراهق، فالتلميذ يحاول أن يتخطاها ويتمرد عليها بحكم طبيعة هذه المرحلة من العمر، بل إنه يرى أن سلطة المدرسة أشد من سلطة الأسرة، ولهذا فهو يأخذ مظهرا سلبيا للتعبير عن ثورته كاصطناع الغرور بالدرس أو الدراسة أو المدرسين بوجه خاص لدرجة تصل إلى العدوان وعدم الاكتراث[1].

* **المجتمع كمصدر سلطة**

إن الإنسان بصفة عامة والمراهق بصفة خاصة يميل إلى الحياة الاجتماعية فالبعض منه يمكنه أن يعقد علاقات اجتماعية بسهولة للتمتع بمهارات اجتماعية تمكنه من اكتساب صحبة العديد من الأشخاص، والبعض الآخر يميلون إلى العزلة والابتعاد عن الفرد لكي يحقق النجاح الاجتماعي، وينهض بعلاقته الاجتماعية لا بد أن يكون محبوبا لدى الآخرين وأن يكون له أصدقاء.

إن المراهق قد يوجه انتقاداته نحو المجتمع ونحو العادات والتقاليد والقيم الخلقية والدينية السائدة والعيوب الموجودة فيه، ويكون المراهق كفرد بانتمائه للمجتمع، وتفاعله معه يؤكد رغبته في التعبـير عن ذاته وشخصـيته، ويحـقق استقلاله وفرديته، وإننا نـلاحظ مقاومة وتمرد من المراهق إذا ما أعيقت هذه الرغبات من المدرسة أو من المجتمع.

* **الحاجة إلى المكانة وإثبات الذات :**

فالمراهق يريد أن يكون شخصا مهما وأن تكون له كلمته في جماعته وأن يعترف به كشخص ذو قيمة، فالمكانة التي يطلبها المراهق بين رفاقه أهم لديه من مكانته لدى أبويه ومعلمه، ومن هنا

[1] – **حسان محمد الحسن**، الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعي،دار الطليعة للنشر ببيروت ،الطبعة ،1982، ص67

كانت أهمية فرص الأستاذ على أن تكون فعالية المراهقين مما يوفر لهم المكانة فالمراهق حساس وحريص على أن لا يعامل معاملة الأطفال، فالأستاذ إذا ما أراد كسب ود المراهق عليه أن يحسن معاملته كالراشد لا كالطفل.

* **الحاجة إلى الحب والتقدير الاجتماعي:**

إن حاجة الحب للمراهق تختلف على الصورة التي كانت في مرحلة الطفولة وتتخذ في ثلاثة مظاهر:

- أريد أن يحبني الآخرين.
- أريد أن أحب الآخرين حبا عميقا صحيحا.
- أريد أن أحب نفسي.

فالحب في المراهقة يعتبر شيئا أساسيا لصحة المراهق النفسية فهي السبيل إلى أن يشعر بالتقدير والتقبل الاجتماعي ولكي يكون إحساسه بهذا الشعور صحيحا فيجب أن يُعترف له بهذا الحب وأن يظهر له سواء مع الأسرة أو أقرانه، فالحب يجب أن يترجم إلى أعمال وعبارات يتأكد المراهق أنه موضوع تقدير، فالطفل –قبل مرحلة المراهقة –أول ما يهتم به والديه المهتمون به في داخل نطاق الأسرة. وذلك أن عالم الطفولة يكون محدودا في هذا النطاق الأسري، ولكن الطفل عندما ينمو أو يكبر ويدخل في مرحلة المراهق تنشأ لديه حاجة الاستقلال بنفسه وسط حب الأسرة.

الطلب الرابع: إرشادات للقائمين على تربية المراهقين

- إعطاء المراهق جانبا من الحرية وحمله المسؤوليات التي تتناسب مع استعداداته وقدراته.
- تركه يفصح عن آرائه وعدم الإسراف في إعطائه الأوامر.
- عدم فرض قيود شديدة عليه.
- عدم إحراجه أمام زملائه حتى لا ينفر منك.
- لا تكن قاسيا معه فينفر منك، ولا تكن لينا معه حتى لا يتجاوز حدوده.
- لا تستخدم معه العقاب اللفظي والجسدي حتى لا تتولد لديه أزمات نفسية.
- عدم إشراكه في أمور لا يقدر على مواجهة صعوبتها.
- عدم التحيز في المعاملة حتى لا يشعر بالفروق الفردية.

– دعه يصحح أخطائه بنفسه فالتجربة أحسن من التلقين.

– كن متسامحا معه إلى أبعد حد ممكن حتى يشعر بالثقة والأمان:[1] .

فمن خلال ما ذكرناه في هذا الفصل نذرك أن مرحلة المراهقة هي المرحلة العمرية الهامة والحرجة في حياة الإنسان لا يمكن الاستهتار أو التهاون بها، كما وجب التصرف مع من يعيشها بحذر شديد وإذا كانت هي مرحلة الانتقال من الطفولة إلى مرحلة الشباب وما يصاحبها من تغيرات كبيرة سواء الجسمية، الفيزيولوجية، الانفعالية والعقلية، تأثر فيه وعلى علاقة المحيط به، فهو يشعر بأنه ليس طفلا صغيرا بل رجل يستحق التقدير والاحترام، ويتمتع بالاستقلال الذاتي فهو يعارض الأوامر والعقوبات سواء من الأسرة أو المجتمع وهذا ما ينشأ له حالة الرفض والعدوانية تعبيرا عن سخطه على السلطة المفروضة عليه، ولهذا نجد أن الكثير من العلماء والباحثين اهتموا بهذه المرحلة من العمر وأجمعت دراستهم على أنه لا بد من الاهتمام بها سواء كمرحلة أو كفرد من أفراد المجتمع حتى يكون صالحا نافعا يفيد ويستفيد.

[2]

[1] **د . سمير مجمد حسين**، مناهج البحث العلمي في بحوث الإعلام والاتصال بدون طبعة لسنة 1999 ص44.

[2]

الفصل الرابع : نظرية الاستخدامات و الاشباعات

المبحث الأول : نشأة نظرية الاستخدامات الاشباعات

المبحث الثاني : وظائف نظرية الاستخدامات الاشباعات

المبحث الثالث : عناصر نظرية الاستخدامات الاشباعات

المبحث الرابع : أهداف نظرية الاستخدامات الاشباعات

الفصل الأول: الاستخدامات و الإشباعات

المبحث الأول : نشأة نظرية الاستخدامات الاشباعات

ان التطور الفعلي لمدخل الاستخدامات والاشباعات كان سنة 1944 في مقال كتبته عالمة الاجتماع harzog بعنوان "دوافع الاستماع للمسلسل اليومي واشباعاته" ، وذلك من خلال عدة مقابلات مع مستمعات المسلسل لتصل إلى اشباعات عاطفية.

ثم أتت دراسة **بيرلسون** 1945 التي أجراها بعد توقف 8 صحف من الصدور بسبب إضراب عمال التوزيع في نيويورك وتوصل إلى أن الصحف تلعب عدة ادوار وتقوم بعدة وظائف تجعل من الجمهور بحاجة دائمة لها منها:

نقل المعلومات والأخبار، الهروب من المتاعب اليومية، تقديم التغيرات حول الشؤون العامة و ومعلومات حول الأوضاع المالية و الإعلانات و وأحوال الطقس.

ولاحظ كل من **وولف** و **فسك** سنة 1949 أن لكوميديا الأطفال ثلاث وظائف هي: التجول في العالم الخيالي، تقديم صورة البطل الذي لا يقهر وتقديم معلومات عن العالم الحقيقي.

غير أن البداية الفعلية لنشأة نظرية الاستخدامات كان من خلال دراسة **اليهو كاتز** 1959،الذي حول الانتباه من الرسالة والوسيلة الإعلامية إلى الجمهور، وقد اعترض **كاتز** أن قيم الأفراد واهتماماتهم ومشاكلهم وأدوارهم الاجتماعية تسيطر على عملية تعرضهم للمضامين الإعلامية.

لتستمر جهود كل **من لازار سفيلت** و **شرام و ريفرز** لفهم العلاقة بين المتغيرات الاجتماعية واستخدام وسائل الاتصال.

ويرى **دينيس ماكويل** انه لا بد من دراسة العلاقة بين الدوافع النفسية التي تحرك الفرد لتلبية حاجاته عن طريق استخداماته لوسائل الاتصال، وبهذا فقد قدم تصورا للوظائف التي تقوم بها وسائل الاتصال ودوافع الفرد المستخدم لها، كمدخل رئيسي لدراسة العلاقة بين الوسائل الاتصالية والمتلقي.[1]

وقد كان أول ظهور لهذه النظرية بصورة كاملة في كتاب "أثر استخدام وسائل الاتصال الجماهيري" لصاحبيه **اليهو كاتز** و **بلملر** سنة 1974 ،إحتوى الكتاب على الوظائف التي تقوم بها وسائل الاتصال ودوافع استخدام الفرد لها.

[1] **حسين عماد مكاوي**، الشريف سامي، نظريات الإعلام، مصر، مركز جامعة القاهرة للتعليم المفتوح،2000 ،ص273.

إذن نظرية الاستخدامات والاشباعات تعني في الأساس بجمهور الوسائل الإعلامية التي تشبع حاجاته وتلبي رغباته الكامنة في داخله أي أن الجمهور، هنا ليس سلبيا يقبل كل ما تعرضه وسائل الإعلام بل له غاية محددة من تعرضه يسعى إلى تحقيقها، فأعضاء الجمهور هنا باحثون نشطون عن المضمون الذي يبدو أكثر إشباعا لهم ، فكلما كان مضمونا معينا قادرا على تلبية احتياجات الأفراد كلما زادت نسبة اختيارهم له (الجمهور يقوم بالدور النقدي للمضامين) ، ومن خلال تأثير الحاجات والدوافع يبدأ الفرد بتقويم ما يحصل عليه من معلومات وحتى تقويم مصادرها حتى يطمئن إلى تامين حاجاته[1]

و يمكن من خلال هذه النظرية تفسير دوافع استخدام المراهق الجزائري لألعاب الفيديو، و و الاشباعات التي تحققها هذه الألعاب لهذه الفئة ، فمن الثابت أن العاب الفيديو تساعد على إيجاد ميول و اهتمامات و سلوكيات لدى المراهق.

الحاجة : هي افتقار الفرد أو شعوره بنقص شيء ما يحقق تواجده حالة من الرضا والإشباع والحاجة قد تكون فيزيولوجية أو نفسية.

الدافع : هو حالة فزيولوجية أو نفسية توجه الفرد إلى القيام بسلوك معين يقوي استجابته إلى ما.

المبحث الثاني: وظائف نظرية الاستخدامات و الاشباعات

إن وظائف وسائل الاتصال حسب **اليهو كاتز**: فقد حدد **كاتز** الوظائف الرئيسية التي يمكن أن تخدم فيها الاتجاهات لشخصية كل فرد وبالتالي تؤثر في سلوكه وهي:

وظيفة المنفعة أو التكيف: التقوية في التمسك بالاتجاهات التي تحقق العائد الأقصى وتعلل العقاب في مقابل الجهد المبذول (معامل الاختيار) أي أن استخدام العاب الفيديو يرتبط بما يحققه للمراهق من عائد استخدامه لألعاب الفيديو.

وظيفة الدفاع عن الذات: اتجاه الفرد للدفاع عن الصورة التي تم تشكيلها عن نفسه ورفض ما عداها وتظهر هذه الوظيفة في سلوك الأقليات والتعصب، أي أن المراهق يستخدم العاب الفيديو ومحتواها عندما تقدم صورة مرضية عنه.

[1] – Meunier Jean– Pierre, Introduction aux théories de la Communication, 2éme édition, Bruxelles, BOEK, Université, 2004.p37

وظيفة التعبير عن القيم: ذلك أن الفرد غالبا ما يشعر بالرضا عندما تعكس المضامين الإعلامية القيم السائدة التي يتمسك بها.

الوظيفة المعرفية: يحتاج الفرد إلى المعرفة التي تساعد على بناء إدراكه وتشكيل المعاني التي تمكنه من الفهم والتفسير وتحديد موقفه من المثيرات التي يتعرض لها في بيئته.[1]

كما رأى **دينيس ماكويل** أن وسائل الاتصال تؤدي الوظائف التالية:

وظيفة الإعلام: أي نقل الأخبار والمعلومات والمعرفة للفرد عن الأحداث والوقائع التي تحيط به في المجتمع والعالم الخارجي.

وظيفة تحديد الهوية الشخصية: أي تحقيق المراهق لذاته من خلال دعم القيم الشخصية وأنماط السلوك والتوحد مع قيم الغير.

وظيفة التماسك والتفاعل الاجتماعي: تتمثل في حاجة المراهق إلى التعرف على ظروف الآخرين والتوحد مع الغير وتحقيق الانتماء والتفاعل والتواصل الاجتماعي.

المبحث الثالث :عناصر نظرية الاستخدامات والاشباعات:

الجمهور النشيط: لقد أدى اهتمام الباحثين بدراسة أسباب استخدام الأفراد لوسائل الإعلام وسلوكهم تجاه هذه الظاهرة، إلى ظهور مفهوم الجمهور النشيط أو الجمهور العنيد الذي يبحث عما يرد ويتعرض له ويتحكم في اختيار الوسيلة التي تقد المحتوى المطلوب، إذ يرى **بلملر** أن المقصود بالجمهور النشيط هو الدافع الأساسي للتعرض لوسائل الإعلام، إضافة إلى الانتقاء بين الوسائل والرسائل الإعلامية المختلفة بحيث أن الإنسان يدرك ما يختاره ويختار ما يدركه وتؤثر العوامل الشخصية والذاتية في تحديد مدركاته تبعا للفروق الفردية والثقافية، وفي هذا الصدد فقد حدد كل من **ليفي** و **وينداال** أن نشاط الجمهور له بعدان:

أ – التوجيه النوعي للأفراد: وهو على ثلاث مستويات (الانتقائية– الانشغال– المنفعة)

ب– البعد المؤقت: يضم الآتي: (الانتقاء قبل التعرض،الانتقاء أثناء التعرض،الانتقاء بعد التعرض)

الأصول النفسية والاجتماعية لاستخدامات وسائل الاتصال: أكد الباحثون في هذا المجال أن الإنسان ليس حالة سلبية يتأثر بتلقائية ساذجة بكل الرسائل الإعلامية التي يتعرض لها وإنما تأثره تتدخل فيه عدة متغيرات بعضها نفسي له علاقة بشخصية الفرد ودوافعه واحتياجاته النفسية وبعضها الآخر اجتماعي له

[1]–**حسن عماد مكاوي ،ليلى** السيد :الاتصال والنظريات المعاصرة الدار المصرة اللبنانية،القاهرة2006ص،44

علاقة بالظروف والعوامل المحيطة بالفرد داخل بيئته الاجتماعية. فالفرد إذا يختار المضمون الذي يتوافق مع تركيبته الذهنية و يتلاءم مع استعداده النفسي وظروفه الاجتماعية لهذا يرى **كاتز** انه ما لم تعرف الحاجات النفسي التي تدفع الفرد إلى استخدام هذه الوسيلة أو تلك يكون القائم بالاتصال في موقف ضعيف في إشباع الحاجات والدوافع.

الدوافع والحاجات من وسائل الإعلام: أشار **كاتز** أن الحاجات تنبع أساسا من الأفراد ويتوقع هؤلاء الأفراد أن وسائل الإعلام تقوم بتلبية حاجياتهم ، ورأى **بلملر** انه لا بد للباحث أن يحدد الأصول النفسية للحاجات أولا ثم يتعرف على الدوافع المرتبطة بتلك الحاجات. وينبغي ربط هذه الدوافع بتوقعات الجمهور من وسائل الإعلام فالحاجة هي من يولد الدافع.

وفي هذا الصدد فقد ظهرت عدت تصنيفات للحاجات والدوافع أبرزها تصنيف **ماسلو** كما يلي:

- ✓ الحاجات الأساسية: مثل الحاجة إلى التواصل مع الآخرين، الحاجة إلى الاستقرار الاجتماعي، الانتماء
- ✓ الحاجات الثانوية: مثل الحاجات المعرفية كحب الاطلاع والمعرفة بمختلف الأحداث وغيرها كما صنف الدوافع إلى:
- ✓ **دوافع فردية داخلية:** وهي رغبة الفرد للقيام بشيء لذاته لتحقيق اشباعات فردية.
- ✓ **دوافع اجتماعية خارجية:** تنتج من خلال علاقة الفرد بمجتمعه حيث يقوم الفرد بأفعال معينة بدافع إرضاء المحيطين به أو الحصول على تقديرهم أو إثباتا لذاته، أي كما يرى **دينيس ماكويل** أن الحاجات والدوافع الفردية لا تظهر بمعزل عن البيئة الثقافية والاجتماعية.[1]
- ✓ توقعات الجمهور من وسائل الاتصال: عرف مفهوم التوقع لدى بعض الباحثين انه احتمالات الرضا التي ينسبها الجمهور لسلوكيات متنوعة، بينما عرفها **كاتز** أنها مطالب الجمهور من سائل الإعلام أو الاشباعات التي يبحث عنها الجمهور، وعموما تفترض دراسات مدخل الاستخدامات والاشباعات أن لدى أفراد الجمهور العديد من التوقعات التي تبرز من خلال قدرتهم على إدراك البدائل المختلفة والاختيارات المتنوعة بين مختلف الوسائل والمصادر الإعلامية والانتقاء من بين الكم الهائل لمحتوى رسائلها. لهذا فقد أثبتت تلك الدراسات أن توقعات الأفراد من وسائل الإعلام تختلف من مجتمع أو بيئة اجتماعية لأخرى أي تبعا للقيم والسمات الثقافية السائدة.
- ✓ اشباعات وسائل الإعلام: وفق مدخل الاستخدامات والاشباعات يختار الجمهور من بين الوسائل الإعلامية ومن مضامينها ما يشبع حاجاته ويلبي رغباته بهدف الحصول على نتيجة يطلق عليها الاشباعات، ومنذ سبعينات القرن الماضي نادي الباحثون في هذا المدخل إلى ضرورة التمييز بين الاشباعات التي يبحث عنها الجمهور من خلال التعرض لوسائل الإعلام والاشباعات التي تتحقق

[1]-محمد عبد الحميد،نظريات الاعلام واتجاهات التاثير،ط1،عالم الكتب ،القاهرة،1998ص100

بالفعل، لهذا فقد اختلفت عدة دراسات في ذات السياق حول تحديد صورة واضحة لحجم ونوع الاشباعات التي يحصل عليها الجمهور من وسائل الإعلام، وتم تقسيم الاشباعات إلى نوعين رئيسيين هما:

أ- الاشباعات المطلوبة: أي الاشباعات التي يرمي الجمهور إلى الحصول عليها و تحقيقها من خلال الاستخدام المستمر والمتواصل لوسائل الاتصال الجماهيري وليس بالضرورة هنا أن كل ما يسعى الجمهور إليه من اشباعات يتحقق.

ب- الاشباعات المحققة: أي الاشباعات التي يكتبها الجمهور ويحصل عليها من خلال استخدام وسائل الإعلام والتعرض لمحواها، أو بصورة أخرى هي تلك المنفعة أو الفائدة التي ينطوي عليها مضمون الرسائل الإعلامية وتحقيق اشباعات حقيقية لحاجات الجمهور.

المبحث الرابع: أهداف نظرية الاستخدامات والاشباعات:

- ✓ معرفة كيفية استخدام وسائل الإعلام باعتبار للجمهور دوافع وحاجات من وراء استخدامه لها.
- ✓ الكشف عن حقيقة دوافع الاستخدام لوسيلة اتصال جماهيري دون أخرى.
- ✓ الفهم العميق والغوص في عمق عمليات الاتصال.
- ✓ معرفة دور المتغيرات الوسيطة ومدى تأثيرها على الوسائل والاشباعات.

المبحث الخامس : الانتقادات الموجهة لنظرية الاستخدامات والاشباعات:

- ✓ الادعاء بان الجمهور يتعامل مع وسائل الإعلام بكل حرية مبالغ فيه إذ هناك عوامل اجتماعية واقتصادية مختلفة تحدد من فرص استفادة كل أفراد الجمهور من مضامين وسائل الاتصال.
- ✓ عدم توفير بدائل عديدة من الوسائل الإعلامية يلغي مفهوم الجمهور الايجابي والنشيط.
- ✓ الجدل الكبير حول كيفية قياس واستخدام المتلقي للوسيلة الإعلامية والاتصالية وحتى زمن ذلك القياس.
- ✓ عدم تفرقة المدخل بين الاشباعات التي يبحث عنها الجمهور والاشباعات التي تحقق عند التعرض للمضامين الإعلامية إذا افترضنا أن هذا الفرق يعد عنصرا موضحا لمبدأ انتقائية الجمهور للمضامين الإعلامية[1].

[1] – Dayan D, Elihu Katz : la télévision cérémonielle, PUF, Paris, 1996,259 pages (http://decitre.fr/livres/la-television-cerémonielle.aspx).(28.04.2015)

- ✓ يرى **دينيس ماكويل** أن بحوث الاستخدامات والاشباعات يمكن أن تتخذ نتائجها كذريعة لإنتاج المحتوى الإعلامي الهابط وخاصة بطغيان المواد الترفيهية و مضامين التسلية على حساب المحتوى الجاد والأساسي (نظرة نقدية).

12

1

2

الإطار التطبيقي

المبحث الأول : نبذة عن المؤسسة

المطلب الأول: معطيات العينة

عينتنا من شباب ولاية عين الدفلى، حيث تم توزيع 120 استمارة و تم استرجاع 100 استمارة ، على ممارسي العاب الفيديو من فئة المراهقين أي اختيارنا للعينة كان قصديا حيث حدد سن العينة، وقسمناهم إلى فئتين عمريتين من11-13 ومن14-15 مقسمة إلى طبقتين حسب متغير الجنس حيث تكونت الطبقة الأولى للذكور من 56 مفردة أما الطبقة الثانية المخصصة للإناث فتكونت من 44 مفردة.
حيث أن نسبة تواجد كل من الذكور والإناث في العينة هي نفس تواجدهما في المجتمع الأصلي، أي أن عدد الذكور يشكل نسبة 56%ونسبة الإناث 44 %من مجتمع البحث.

المطلب الثاني : البيانات الشخصية

الجدول:01 متغير الجنس

الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	56	56%
انثى	44	44%
المجموع	100	100%

تظهر نتائج الجدول توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس حيث بلغت نسبة 56% الذكور من مجموع المبحوثين ، ونسبة الإناث قدرت ب44% فنسبة الذكور تفوق نسبة الإناث ولكن تبقى النسب متقاربة نوعا ما.

الجدول :02 متغير السن

السن	التكرار	النسبة
13_11	60	60%
15_14	40	40%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول رقم (02) ظهر عنصر السن متقاربا نوعا ما، حيث نسبة المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين 11الى13 سنة قدرت ب 60 % أما نسبة المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين 14 الى15 سنة قدرت ب 40 % نلاحظ من خلال النتائج أن نسب السن متقاربة فيما بينها.

الجدول : 03 المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	تكرار	النسبة
اولى متوسط	38	38%
الثانية متوسط	19	19%
الثالثة متوسط	16	16%
الرابعة متوسط	27	27%
المجموع	100	100%

تبين لنا من خلال الجدول أن نسبة السنة أولى متوسط هي أعلى نسبة قدرت ب38% ثم تليها السنة الرابعة متوسط 27% ثم تليها السنة الثانية متوسط بنسبة 19 % وفي الأخير السنة الثالثة متوسط ب 16 % . نستنتج من خلال الجدول أن النسب مختلفة ومتنوعة وأنها مست مختلف السنوات.

الجدول 04: الوضع الاجتماعي

الوضع الاجتماعي	تكرار	النسبة
جيد	55	55%
متوسط	33	33%
ضعيف	12	12%
المجموع	100	100%

تبين لنا من خلال الجدول أن نسبة الوضع الاجتماعي الجيد قدرت ب 55%، تليها نسبة الوضع الاجتماعي المتوسط بنسبة 33% وجاءت في الأخير الوضع الضعيف ب12%.

المبحث الثاني: استخدامات العاب الفيديو

المطلب الأول: استخدام العاب الفيديو

❖ **الجنس**

الجدول 05:استخدام ألعاب الفيديو

الجنس	ذكر		انثى	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
دائما	14	25%	5	11,36%
احيانا	32	57%	33	75,00%
نادرا	10	18%	6	13,64%
المجموع	56	100%	44	100,00%

- **التحليل الكمي:**

نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة الاستخدام أحيانا قدرت عند الذكور بنسبة 57%و بعدها الإجابة دائما ب 25% و أخيرا الإجابة نادرا قدرت ب 10% أما عند الإناث فكانت أعلى إجابة هي أحيانا بنسبة 75%.

- **التحليل الكيفي:**

نلاحظ من خلال نتائج الجدول أن هناك تباعد في النسب بالنسبة للذكور والإناث فكما هو موضح في الجدول فنسبة الاستخدام أحيانا كانت عالية قدرت 57 % وهذا راجع لارتباط الذكور بانشغالات أخرى.أما بالنسبة للإناث فقدرت أعلى نسبة ب 75%للإجابة أحيانا و ذلك راجع إلى انشغالات بأمور أخرى كالدراسة و غيرها.

الجدول 06: نوع ألعاب الفيديو المفضلة عند المراهقين

الجنس	ذكر		انثى	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
العاب حربية	20	36%	10	22,73%
العاب الذكاء	18	32%	26	59,09%
العاب رياضية	18	32%	8	18,18%
المجموع	56	100%	44	100,00%

- **التحليل الكمي:**

من خلال الجدول نلاحظ نسبة 36 % من المراهقين الذكور يفضلون الألعاب الحربية و تليها نسبة 32% لكل من الألعاب الرياضية و ألعاب الذكاء،أما بالنسبة للإناث فقدرت أعلى نسبة في ألعاب الذكاء بنسبة 58,09% أما الألعاب الحربية فكانت نسبتها22,73%و الألعاب الرياضية فقدرت ب 18,18%.

- **التحليل الكيفي**

من خلال الجدول نلاحظ أن المراهقين يفضلون الألعاب الحربية ب 36%و هذا راجع ميل الذكور إلى الفنون القتالية و الاكشن و طبيعتهم في حب القوة و ينجذبون إلى الصراع على المستوى الشخصي صراع البطل ومنافسيه في الألعاب الفردية أو صراعات الحروب في الألعاب الجماعية و التي تقوم على المطاردات واستخدام الأسلحة وتحتاج للتركيز والدقة في اللعب، أما بالنسبة للإناث فقدرت أعلى نسبة في ألعاب الذكاء بنسبة 58,09% وهذا راجع لان الإناث بصفتهم رقيقات المشاعر يميلون إلى الألعاب تحتاج إلى الدقة و التركيز والاكتشافات وينفرون من المبارزات ومشاهد العنف و الأسلحة.

الجدول 07: الأوقات المفضلة لاستخدام ألعاب الفيديو

الجنس	ذكر		انثى	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
صباحا	2	44%	4	9,09%
مساءا	42	75%	34	77,27%
ليلا	12	21%	6	13,64%
المجموع	56	100%	44	100,00%

- **التحليل الكمي:**

تظهر معطيات الجدول أن أكثر من نصف العينة من الذكور التي تقدر ب 75%تمارس ألعاب الفيديو في المساء أما الاستخدام صباحا فقدرت ب 44% و في الأخير كان الاستخدام ليلا قدر ب21 % أما بالنسبة للإناث فقدرت 77,27% مساءا أما ليلا فقدرت 13,64 % وأخر استخدام كان صباحا بنسبة9,09%

- **التحليل الكيفي:**

بالنسبة للذكور الذين يستخدمون ألعاب الفيديو مساءا و يقدرون ب75 %و هذا راجع إلى التفرغ التام لاستخدام العاب الفيديو و البحث عن التسلية و ملئ وقت الفراغ و التخلص من ضغوطات الدراسة.أما بالنسبة للإناث فأعلى نسبة قدرت ب 77,27 % و هذا راجع إلى بحث هذه الفئة عن التسلية و الاسترخاء من أجواء الدراسة لتجديد الطاقة.

الجدول 08: مكان استخدام ألعاب الفيديو

الجنس	ذكر		انثى	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
البيت	40	71%	40	90,91%
خارج البيت	16	29%	4	9,09%
المجموع	56	100%	44	100,00%

- **التحليل الكمي:**

من خلال معطيات هذا الجدول نلاحظ أن أكثر من نصف العينة يستخدمون ألعاب الفيديو في البيت 71% أما خارج البيت فقد قدرت ب29% أما بالنسبة للإناث فكانت أعلى نسبة في البيت قدرت ب 90,91% وخارج البيت فكانت نسبتها 9,09%.

- **التحليل الكيفي:**

من خلال ملا حضتنا لنتائج الجدول توضح أن نسبة استخدام الذكور لألعاب الفيديو في البيت 71% راجع مراقبة الوالدين لتصرفات الأبناء و عدم توفر الإمكانيات المادية لاستخدام ألعاب الفيديو خارج البيت.أما بالنسبة للإناث فكانت 90, 91%يستخدمون ألعاب الفيديو في البيت و هذا راجع الى عادات العائلة التي تفضل بقاء الإناث في البيت على غرار الذكور ليتسن للوالدين مراقبة و حصانة أولادهم من التأثيرات الخارجية و اكتساب السلوكيات المنحرفة .

الجدول 09: كيفية استخدام ألعاب الفيديو

الجنس	ذكر		انثى	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
لوحدك	10	18%	16	36,36%
الاصدقاء	32	57%	11	25,00%
الاهل	14	25%	17	38,64%
المجموع	56	100%	44	100,00%

- **التحليل الكمي:**

تظهر معطيات الجدول أن57 %من الذكور يستخدمون ألعاب مع الأصدقاء و25%يستخدمونها مع الأهل، و نسبة18% يستخدمونها بشكل فردين أما بالنسبة للإناث فقدرت أعلى نسبة ب38,64% يستخدمون ألعاب الفيديو مع الأهل و36,36% يستخدمونها بشكل فردي و أخيرا 25 %مع الأصدقاء.

التحليل الكيفي:

يمكن القول أنه من خلال الجدول اتضح أن الذكور بنسبة57 % يفضلون استخدام ألعاب الفيديو مع الأصدقاء و هذا لوجود حرية أكبر و تحقيق متعة اللعب. أما بالنسبة للإناث فوجدت نسبة38,64 % يمارسون ألعاب الفيديو مع الأهل و هذا راجع كون أن المجتمع يفرض للأنثى التقيد مع الأسرة والتحلي بما يفرضه عليها المجتمع و الأسرة. نستنتج أن الذكور يفضلون استخدام ألعاب الفيديو مع الأصدقاء أما الإناث فيفضلون استخدام ألعاب الفيديو مع العائلة.

الجدول 10: الوقت المقضي في استخدام ألعاب الفيديو

الجنس	ذكر		انثى	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
2سا	36	64%	36	81,82%
4سا	14	25%	5	11,36%
5فاكثر	6	11%	3	6,82%
المجموع	56	100%	44	100,00%

- **التحليل الكمي:**

تشير أرقام الجدول إلى أن الذكور الذين يمارسون ألعاب الفيديو 2 ساعة في اليوم وصلت نسبتهم إلى64% أما الذين يستخدمونها 4 ساعات في اليوم قدرت نسبتهم ب 25% أما نسبة 11% فهي تمثل المراهقين الذين يستخدمون ألعاب الفيديو من5 ساعات فأكثر.أما نسبة الإناث الذين يستخدمون ألعاب

الفيديو 2 ساعة في اليوم قد بلغت أقصى درجة قدرت ب81%و تليها نسبة 11, 36% لاستخدام 4 ساعات في اليوم أما أخر نسبة سجلت في استخدام 5 ساعات فأكثر قدرت ب 6,82 %.

- **التحليل الكيفي:**

نلاحظ وجود فروق في الإحصائيات بخصوص فترات الممارسة وقد يكون مرد ذلك أن الذكور الذين قدرت نسبتهم ب64% لهم انشغالات أخرى خارج البيت منها رفقة الأصدقاء و كون أن طبيعتهم لاتتحمل المكوث لفترات طويلة في البيت .وهذا على عكس الإناث اللواتي قدرت نسبتهم ب81% هذا راجع إلى أن الأنثى معضم وقتها في البيت و هذا ما يفرضها عليها سلطة المجتمع و الأسرة من رقابة عكس الذكور .

المبحث الثالث: دوافع و اشباعات ألعاب الفيديو

الجدول 11: جاذبية ألعاب الفيديو

الجنس	ذكر		انثى	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
التشويق	22	39%	14	31,82%
المغامرة	24	43%	24	54,55%
الشخصيات	10	18%	6	13,64%
المجموع	56	100%	44	100,00%

- **التحليل الكمي:**

نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة الذكور الذين تعجبهم المغامرة في ألعاب الفيديو بلغت 43% أما الذين تعجبهم التشويق فقدرت ب 39% وفي الأخير فاحتلت الشخصيات 18%. كما أن الإناث اللواتي يفضلن المغامرة بلغت نسبتهن ب 54%, 55 أما التشويق فقدرت ب31, 82% أما الشخصيات فنسبتها 13, 64 %.

- **التحليل الكيفي:**

من خلال النتائج نلاحظ مدى انجذاب الذكور لعنصر التشويق الذي قدر نسبته ب 43% عكس الإناث و هذا راجع إلى أن الذكور بطبعهم يحبون الإثارة و الغموض و الغوص في المصاعب و التحديات للضفر في الأخير بالفوز واثبات شخصيته.أما عند الإناث فأعلى نسبة قدرت ب 54, 55 % لعنصر التشويق و هذا راجع أن الأنثى دائما تسعى إلى التطلع لاكتشاف المجهول و القدرة على الصبر لمعرفته.

نلاحظ ان العناصر التي توجد في ألعاب الفيديو من مغامرات و تشويق و شخصيات وغيرها لها دور كبير في جذب المراهق لممارسته و إشباع رغباتهم التي تنتج عن استخدام العاب الفيديو و تساعدهم على تحقيق ما يتطلعون إليه.

الجدول 12: أسباب استخدام ألعاب الفيديو

الجنس	ذكر		انثى	
الإجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
الاسترخاء	18	32%	18	40,91%
التخلص من الضغوطات	16	29%	8	18,18%
مائ أوقات الفراغ	22	39%	18	40,91%
المجموع	56	100%	44	100,00%

- **التحليل الكمي:**

نلاحظ من الجدول عند ممارسة الذكور لألعاب الفيديو يملئون وقت الفراغ وذلك بنسبة39% وبنسبة 32 %الاسترخاء، ونسبة29% التخلص من الضغوطات. أما بالنسبة للإناث فأعلى نسبة سجلت في كل من الاسترخاء و ملئ وقت الفراغ و أخر نسبة كانت في التخلص من الضغوطات ب18,18%.

- **التحليل الكيفي:**

تعتبر ألعاب الفيديو أداة لملئ الفراغ و الاسترخاء و التخلص من الضغوطات وبنفس الترتيب نجدها لدى الذكور فتمثل هذه العلامات الاستفادة من وقت الفراغ و التخلص من تعب الدراسة بألعاب الفيديو لأنه الملجئ الممتاز لتفريغ كل الطاقات السلبية و الشعور بالاسترخاء.و كذلك هو الحال عند الإناث فملئ وقت الفراغ و الاسترخاء هو الشيء الذي يبحثون عنه في ألعاب الفيديو.

الجدول 13: مكانة ألعاب الفيديو

الجنس	ذكر		انثى	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
حرية الخيال	20	36%	22	50,00%
تعكس الواقع	16	29%	4	9,09%
مجرد لعبة	20	36%	18	40,91%
المجموع	56	100%	44	100,00%

- **التحليل الكمي:**

من خلال الجدول نجد أن 36 % من الذكور يعتبرون ألعاب الفيديو مجرد لعبة يجدون فيها حرية الخيال و 29 % تعكس لهم الواقع ، أما الإناث ف50% منهن يعتبرونها حرية خيال و 40,91% يجدونها مجرد لعبة و 9,09% يقولون أنها تعكس الواقع.

- **التحليل الكيفي:**

من خلال ملا حضتنا لنتائج الجدول نجد أن36 % من الذكور يعتبرون ألعاب الفيديو مجرد لعبة يسترخون عن طريقها و يشبعون رغباتهم من خلالها لا غير ، أما الإناث ف50% يعتبرونها حرية خيال يفعلون من خلالها كل ما يرغبون به من غير قيود أو عقاب و من غير رقيب فهو الملجئ الوحيد الذي لا يجدون فيه سلطة الضبط .

الجدول14: العادات المكتسبة من استخدام ألعاب الفيديو

الجنس	ذكر		انثى	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
حركات قتالية	16	29%	7	15,91%
قيم اجتماعية	20	36%	21	47,73%
حركات رياضية	20	36%	16	36,36%
المجموع	56	100%	44	100,00%

- **التحليل الكمي:**

من خلال الجدول نجد أن الذكور الذين اكتسبوا القيم الأخلاقية و الحركات الرياضية قدرت نسبتهم ب36% أما الذين اكتسبوا حركات قتالية.أما الأنثى فالقيم الأخلاقية احتلت 47, 73 % و تليها 36, 36% و في الأخير 15, 91%.

- **التحليل الكيفي:**

من خلال معطيات الجدول نجد أن المراهقين الذكور الذين اكتسبوا قيم اجتماعية و الحركات الرياضية ب 36% فهذه الألعاب هي التي كانت بمثابة المعلم الذي يلقنهم هذه الحركات و مع الوقت و التكرار يصبحون يتقنونها و لا يتعلمون إلا الحركات التي يفضلونها، أما الإناث فالقيم الأخلاقية هي العادات التي يكتسبونها من ألعاب الفيديو و هذه الأخيرة هي التي تعبر عن شخصيتهن، فكلا الفئتين يجدون الاشباعات التي يبحثون عنها من خلال استخدامهم لألعاب الفيديو.

الجدول رقم 15: تقليد حركات ألعاب الفيديو

الجنس	ذكر		انثى	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
نعم	32	57%	18	40,91%
لا	24	43%	26	59,09%
المجموع	56	100%	44	100,00%

- **التحليل الكمي:**

من خلال الجدول نجد أن 57 % من الذكور يحاولون تقليد ما يرونه في ألعاب الفيديو و 43% لا يحاولون تقليد ما يرونه أما بالنسبة للإناث ف 59,09 % لايحاولون تقليد ما يرونه والنسبة المتبقية المقدرة ب 40,91% لهم الرغبة في التقليد.

- **التحليل الكيفي:**

من خلال معطيات الجدول نجد الذكور يستخدمون العاب الفيديو من اجل إشباع رغباتهم من حركات قتالية و رياضية و التفاعل معها و الاستفادة منها لتقليدها في الواقع.أما الإناث يستخدمن العاب الفيديو من اجل اشباع رغباتهم و الترفيه و ليس من اجل التقليد

الجدول 16: البديل لألعاب الفيديو

- **التحليل الكمي:**

الجنس	ذكر		انثى	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
نعم	38	68%	32	72,73%
لا	18	32%	12	27,27%
المجموع	56	100%	44	100,00%

من خلال معطيات الجدول نجد أن 68 % من الذكور لا يجدون بديل عن ألعاب الفيديو و النسبة المتبقية المقدرة ب 32% يمكنهم استبدال ألعاب الفيديو بأشياء أخرى، أما بالنسبة للإناث فنجد أن

72, 73% يجدون بديل عن ألعاب الفيديو و 27, 27% لا يستطيعون استبدال ألعاب الفيديو.

- **التحليل الكيفي:**

نلاحظ من خلال الجدول أن 68 % من الذكور لا يجدون بديل عن ألعاب الفيديو و هذا راجع لتعلقهم بألعاب الفيديو و أنها الوحيدة التي تشبع رغباتهم و يجدون فيها كل ما يبحثون عنه،أما بالنسبة للإناث ف72,73% يستطيعون استبدال ألعاب الفيديو بأشياء أخرى لأنها ليست الوحيدة التي يعتبرونها منبعا لسد الاحتياجات فهناك وسائل أخرى يمكنها أن تلبي رغباتهم كالمطالعة ومشاهدة البرامج الترفيهية و ممارسة الرياضة .

❖ متغير السن و الوضع الاجتماعي

الجدول رقم 17: استخدام ألعاب الفيديو

السن	13_11						15_14					
الوضع الاجتماعي	جيد		متوسط		ضعيف		جيد		متوسط		ضعيف	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
دائما	5	13%	3	23,08%	1	16,67%	3	25,00%	3	13,64%	3	37,50%
احيانا	34	87%	8	61,54%	2	33,33%	9	75,00%	15	68,18%	2	25,00%
نادرا	0	0%	2	15,38%	3	50,00%	0	0,00%	4	18,18%	3	37,50%
المجموع	39	100%	13	100,00%	6	100,00%	12	100,00%	22	100,00%	8	100,00%
المجموع الكلي	100											

- **التحليل الكمي:**

من خلال معطيات الجدول نلاحظ أن الفئة التي تتراوح أعمارهم بين 11-13 ذو الوضع الاجتماعي الجيد كانت لهم أعلى نسبة في استخدام ألعاب الفيديو قدرت ب 87% للإجابة أحيانا و تليها الإجابة دائما بنسبة13% كما لم نسجل أية إجابة في الخانة نادرا.أما الوضع الاجتماعي المتوسط كانت أعلى نسبة إجابة لاستخدام ألعاب الفيديو للمراهقين في الخانة أحيانا ب 61,54% و تلتها الإجابة دائما بنسبة23,08% أخيرا الإجابة نادرا ب 15,38% أما في الوضع الاجتماعي الضعيف قدرت أعلى نسبة في استخدام ألعاب الفيديو عند المراهقين في الإجابة نادرا بنسبة 50% تليها نسبة 33,33% في الإجابة أحيانا و أخر نسبة قدرت ب 16,67%.

أما الفئة التي تتراوح أعمارهم بين 14-15 ذو الوضع الاجتماعي الجيد قدرت أعلى نسبة في استخدام ألعاب الفيديو أحيانا ب 75% ثم تليها الإجابة دائما ب 25% و لم نسجل أي إجابة في الخانة نادرا.

أما الوضع الاجتماعي المتوسط فقدرت أعلى نسبة في الإجابة أحيانا 68,18% و تلتها نسبة 18,18 في الإجابة نادرا و أخر نسبة قدرت ب 13,64% للإجابة دائما. و في الوضع الاجتماعي الضعيف قدرت أعلى نسبة في استخدام ألعاب الفيديو في الإجابتين دائما و نادرا ب 37, 50% أخر نسبة سجلت في الإجابة أحيانا ب 25%.

- **التحليل الكيفي:**

من خلال تفريغنا لمعطيات الجدول لاحظنا ان أعلى نسب لاستخدام العاب الفيديو لدى المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين 11-13 ذو الوضع الاجتماعي الجيد و المتوسط هم الذين يستخدمون ألعاب الفيديو أحيانا وهذا راجع إلى لتوفر وسائل ترفيهية أخرى كاللعب خارج البيت مع الأصدقاء أو مشاهدة برامج الأطفال وعليه نستنتج أن ألعاب الفيديو لم تحقق لهم الإشباع الكافي أما الوضع الاجتماعي الضعيف فيستخدمون ألعاب الفيديو نادرا و هذا راجع إلى عدم توفر الإمكانيات المادية التي تسمح باستخدام هذه الأجهزة بصفة مستمرة هذا ما يدفعهم إلى استخدام وسائل أخرى لإشباع رغباتهم.

الجدول رقم18: نوع ألعاب الفيديو المفضلة عند المراهقين

السن	13_11						15_14					
الوضع الجتماعي	جيد		متوسط		ضعيف		جيد		متوسط		ضعيف	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
العاب حربية	7	18%	6	46,15%	1	16,67%	6	50,00%	7	31,82%	4	50,00%
العاب الذكاء	19	49%	4	30,77%	3	50,00%	2	16,67%	12	54,55%	2	25,00%
العاب رياضية	13	33%	3	23,08%	2	33,33%	4	33,33%	3	13,64%	2	25,00%
المجموع	39	100%	13	100,00%	6	100,00%	12	100,00%	22	100,00%	8	100,00%
المجموع الكلي	100											

- **التحليل الكمي:**

من خلال الجدول التالي يتضح لنا أن الفئة التي تتراوح أعمارهم بين 11-13 ذو الوضع الاجتماعي الجيد قدرت أعلى نسبة في الإجابة التي يفضلون فيها المراهقين ألعاب الذكاء بنسبة 49% و تلتها ألعاب رياضية ب 33% و في الأخير الألعاب الحربية ب 18% أما الوضع الاجتماعي المتوسط فسجلت أعلى نسبة في الألعاب الحربية بنسبة 46,15% ثم ألعاب الذكاء بنسبة 30,77% أم الألعاب الرياضية فبلغت نسبتها 23,08%. أما الوضع الاجتماعي الضعيف سجلت أعلى نسبة في الألعاب الذكاء بـــــ50% و 33, 33%و 16, 67% في الألعاب الحربية.

أما الفئة التي تتراوح أعمارهم بين 14-15 ذو الوضع الاجتماعي الجيد فسجلت أعلى نسبة لدى المراهقين الذين يفضلون الألعاب الحربية ب 50% أما الألعاب الرياضية ب 33, 33% و أخيرا ألعاب الذكاء ب 16,67% و سجل في الوضع المتوسط أعلى نسبة في ألعاب الذكاء ب 54,55% و الألعاب الحربية ب31,82% وأخيرا الألعاب الرياضية ب13,64% أما الوضع الاجتماعي الضعيف فسجلت

أعلى نسبة في الألعاب الحربية ب 50% وتساوت الإجابتين في العاب الذكاء و الألعاب الحربية ب 25%.

- **التحليل الكيفي:**

من خلال معطيات الجدول نلاحظ الألعاب المفضلة لدى المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين 11-13 ذو الوضع الاجتماعي الجيد هي ألعاب الذكاء لتنشيط الذاكرة و قوة التركيز ،أما الوضع الاجتماعي المتوسط سجلت أعلى نسبة في الألعاب الحربية لما تتضمنه من حركات تشبع رغباتهم و ميولهم لهذه السلوكيات المفعمة بالقوة . أما الوضع الاجتماعي الضعيف فسجلت أعلى نسبة في ألعاب الذكاء و هذا راجع إلى هذه الأخيرة تنمي قدرات المراهق في هذه الفترة و تجعله أكثر قابلية للتركيز.

أما الفئة العمرية بين 14-15 ذو الوضع الاجتماعي الجيد فسجلت أعلى نسبة في الألعاب الحربية لأن هذه الفترة الحساسة يميل فيها المراهق إلى الحركات القتالية و إثبات الذات من خلال القوة وتفريغ الضغوطات النفسية الناجمة عن الحياة ،أما الوضع الاجتماعي المتوسط فيفضلون ألعاب الذكاء لما تحتويه من مضامين تشبع رغباتهم ، و في الوضع الاجتماعي الضعيف فأغلبهم يفضلون الألعاب الحربية لأنا توفر لهم الحرية التي لا تتوفر في العالم الحقيقي و هروبهم من الواقع المعاش و محاولة نسيان الهموم و مشاكل الحياة اليومية من خلال السيناريوهات الخيالية التي تحويها العاب الفيديو التي تشبع حاجياتهم.

الجدول 19: الوقت المفضل استخدام ألعاب الفيديو

السن	13_11						15_14					
الوضع الجتماعي	جيد		متوسط		ضعيف		جيد		متوسط		ضعيف	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
صباحا	0	0%	3	23,08%	0	0,00%	0	0,00%	3	13,64%	1	12,50%
مساءا	36	92%	8	61,54%	5	83,33%	8	66,67%	13	59,09%	5	62,50%
ليلا	3	8%	2	15,38%	1	16,67%	4	33,33%	6	27,27%	2	25,00%
المجموع	39	100%	13	100,00%	6	100,00%	12	100,00%	22	100,00%	8	100,00%
المجموع الكلي	100											

- **التحليل الكمي:**

من معطيات الجدول نجد أ ن الفئة التي تتراوح أعمارهم بين 13 -11 ذو الوضع الاجتماعي الجيد من المراهقين يفضلون استخدام العاب الفيديو مساءا بنسبة 92% و تليها الفترة الليلية ب 8% أما فترة الصباح فانعدمت الإجابة ، أما الوضع الاجتماعي المتوسط فسجلت 61,54% في المساء والفترة

الصباحية ب 23,08% و 15,38% ليلا ، أما الوضع الاجتماعي الضعيف فسجلت أعلى نسبة في الفترة المسائية ب 83,33 % و الليل في 16,67% أما صباحا فانعدمت الإجابة.

أما فئة المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين 14-15 ذو الوضع الاجتماعي الجيد يفضلون فترة المساء ب 66, 67% و تليها ليلا ب 33, 33% أما صباحا فانعدمت الإجابة .أما بالنسبة للوضع الاجتماعي المتوسط فيفضلون الفترة المسائية ب59,09% و ليلا ب27,27% أما صباحا ب 13,64%، أخيرا الوضع الاجتماعي الضعيف في الفترة المسائية ب 62,50% و ليلا ب25% و صباحا ب 12,50%.

- **التحليل الكيفي:**

من خلال تفريغنا لبيانات الجدول اتضح لنا أن كلتا الفئتين العمرية بمختلف الأوضاع الاجتماعية يفضلون الفترة المسائية و قد انعدمت الإجابات في الفترة الصباحية لانشغالهم بالدراسة و في هذه الفترة لايبحثون عن التسلية فالوقت لايسمح لهم لذلك ،وعليه فهم يلجئون إلى استخدام العاب الفيديو الفترة المسائية للتخلص من الضغوطات الدراسية بالترفيه و التسلية و الاسترخاء و التحرر لإشباع رغباتهم و الخروج من الروتين.

الجدول 20: مكان استخدام ألعاب الفيديو

السن	13_11						15_14					
الوضع الجتماعي	جيد		متوسط		ضعيف		جيد		متوسط		ضعيف	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
البيت	33	85%	9	69,23%	3	50,00%	10	83,33%	19	86,36%	5	62,50%
خارج البيت	6	15%	4	30,77%	3	50,00%	2	16,67%	3	13,64%	3	37,50%
المجموع	39	100%	13	100,00%	6	100,00%	12	100,00%	22	100,00%	8	100,00%
المجموع الكلي	100											

- **التحليل الكمي:**

من خلال معطيات الجدول نجد ان مكان استخدام العاب الفيديو لفئة العمرية التي تتراوح بين 11-13ذو الوضع الاجتماعي الجيد سجلت أعلى نسبة في البيت ب85% و15%خارج البيت،أما الوضع الاجتماعي المتوسط فأعلى نسبة قدرت ب69,23%بالبيت و30,77% خارج البيت ، أما الوضع الاجتماعي الضعيف فتساوت النسبتين ب50%.

أما فئة المراهقين التي تتراوح أعمارهم بين 14-15 ذو الوضع الاجتماعي الجيد فسجلت أعلى نسبة ب83,33% في البيت أما خارج البيت 16,67% والوضع الاجتماعي المتوسط فأعلى نسبة سجلت بالبيت ب86,36% و13,64% خارج البيت ، وفي الوضع الضعيف فقدرت 62,50% بالبيت 37,50% خارج البيت .

- **التحليل الكيفي:**

من خلال الجدول نستنتج ان كلتا الفئتين العمريتين بمختلف الوضعيات الاجتماعية يستخدمون العاب ألعاب الفيديو داخل البيت وهذا راجع لصغر سنهم ومراقبة الوالدين و اختيار نوع الألعاب التي يلعبونها وكذا نقص الإمكانيات المادية لاستخدام هذه الألعاب بحرية، ونجد ان الاستخدام داخل البيت يوفر لهم اكبر فترة لإشباع رغباتهم مقارنة بلعبهم خارج البيت.

الجدول 21: كيفية استخدام ألعاب الفيديو

السن	13_11						15_14					
الوضع الاجتماعي	جيد		متوسط		ضعيف		جيد		متوسط		ضعيف	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
الوحدك	5	13%	4	30,77%	2	33,33%	3	25,00%	11	50,00%	3	37,50%
مع الاصدقاء	14	36%	7	53,85%	3	50,00%	7	58,33%	8	36,36%	3	37,50%
مع الاهل	20	51%	2	15,38%	1	16,67%	2	16,67%	3	13,64%	2	25,00%
المجموع	39	100%	13	100,00%	6	100,00%	12	100,00%	22	100,00%	8	100,00%
المجموع الكلي	100											

- **التحليل الكمي:**

من خلال معطيات الجدول نجد ان الفئة الذي يتراوح أعمارهم بين 11_13ذو الوضع الاجتماعي الجيد الذين يستخدمون العاب الفيديو مع الأهل بنسبة 51 % و36% مع الأصدقاء أما الإجابة لوحدك فسجلت ب13 % ، أما الوضع الاجتماعي المتوسط فسجلت أعلى نسبة مع الأصدقاء ب53,85% و30,77% لوحدك، أما مع الأهل ب15,38% ،أما الوضع الاجتماعي الضعيف فسجلت أعلى نسبة مع الأصدقاء ب50% و تليها 33,33% لوحدك ثم 16,67% مع الأهل.

أما الفئة الذي يتراوح أعمارهم بين 14-15 ذو الوضع الاجتماعي الجيد كانت أعلى نسبة 58% مع الأصدقاء و 25% لوحدك ثم 16,67% مع الأهل ،أما الوضع المتوسط ف 50% لوحدك و 36,36% مع الأصدقاء ثم 13,64% ،و في الوضع الاجتماعي الضعيف فتعادلت النسب بين لوحدك و الأصدقاء ب 37,50% و مع الأهل ب 25%.

- **التحليل الكيفي:**

لاحضنا من خلال الجدول أن الفئة ما بين 11-13 ذو الوضع الاجتماعي الجيد يستخدمون مع الأهل لتوفر الألعاب داخل البيت و مراقبة الأولياء لهم و توطد الاتصال الاسري و تجعلهم اكثر احتكاكا و

معرفتهم لمتطلعات أبنائهم، أما الوضع المتوسط و الضعيف فيستخدمونها مع الأصدقاء بحثا عن المتعة و زيادة الترفيه اشباعا لرغباتهم المتمثلة في التسلية .أما الفئة العمرية ما بين 14-15 في جميع الوضعيات الاجتماعية يستخدمونها مع الأصدقاء بحثا عن المتعة واللهو إشباعا لرغباتهم وبداية تحررهم من قيود الأسرة و مراقبة الأولياء لهم.

الجدول 22: الوقت المقضي في استخدام ألعاب الفيديو

السن	13_11						15_14					
الوضع الاجتماعي	جيد		متوسط		ضعيف		جيد		متوسط		ضعيف	
الإجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
2سا	34	87%	8	61,54%	4	66,67%	8	66,67%	14	63,64%	4	50,00%
4سا	5	13%	3	23,08%	1	16,67%	3	25,00%	4	18,18%	2	25,00%
5سا فأكثر	0	0%	2	15,38%	1	16,67%	1	8,33%	4	18,18%	2	25,00%
المجموع	39	100%	13	100,00%	6	100,00%	12	100,00%	22	100,00%	8	100,00%
المجموع الكلي	100											

- **التحليل الكمي:**

من خلال معطيات الجدول يتبين أن الفئة التي تتراوح عمرها بين 11-13 ذو الوضع الاجتماعي الجيد يستعملون ألعاب الفيديو لمدة 02ساعة في اليوم بنسبة 87% و تليها 04 ساعات ب13% أما 05 ساعات فأكثر انعدمت الإجابة فيها .أما الوضع الاجتماعي المتوسط فسجلت أعلى نسبة في 02 ساعة ب 61,54% ثم 04 ساعات ب 23,08% أما 05 ساعات فأكثر ب 15,38% أما بالنسبة للوضع الاجتماعي الضعيف فسجلت 66,67% في 02 ساعات و تساوت النسبتين في الإجابة 04 و 05 فأكثر.

أما الفئة العمرية ما بين 14-15 ذو الوضع الاجتماعي الجيد و المتوسط و الضعيف سجلت أعلى نسبة في الإجابة 02 ساعة بنسبة 66,64% و63,64% و 50% على التوالي، أما 04 ساعات ب 25 %و18,18% ، أما 05 فأكثر فقدرت ب 25% و 18,18%و 8,33% على التوالي

- **التحليل الكيفي:**

من خلال تفريغ بيانات الجدول اتضح أن الفئتان العمرية ذو الوضع الاجتماعي الجيد و المتوسط و الضعيف يستعملون ألعاب الفيديو لمدة 02 ساعة في اليوم هذا راجع للارتباط الدراسي و ما يستلزم عنه من واجبات و امتحانات . فيجدون متعتهم في ألعاب الفيديو و يشبعون كل رغباتهم و يستعملونها كملجئ

للتخلص من الضغوطات الدراسية ، أما الاقتراحات المتبقية فنجد لها استعمال بنسب ضئيلة وذلك لانشغال المراهقين بالدراسة و مراقبة الأولياء لهم .

المطلب الثاني : دوافع و اشباعات ألعاب الفيديو

الجدول23: جاذبية ألعاب الفيديو

السن	13_11						15_14					
الوضع الاجتماعي	جيد		متوسط		ضعيف		جيد		متوسط		ضعيف	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
التشويق	17	44%	3	23,08%	0	0,00%	5	41,67%	8	36,36%	3	37,50%
المغامرة	20	51%	7	53,85%	4	66,67%	7	58,33%	7	31,82%	2	25,00%
الشخصيات	2	5%	3	23,08%	2	33,33%	0	0,00%	7	31,82%	3	37,50%
المجموع	39	100%	13	100,00%	6	100,00%	12	100,00%	22	100,00%	8	100,00%
المجموع الكلي	100											

- **التحليل الكمي:**

من خلال بيانات الجدول يتضح لنا أن فئة المراهقين بين 11-13 ذو الوضع الاجتماعي الجيد والمتوسط و الضعيف يستخدمون ألعاب الفيديو لما تحتويه من مغامرات بنسبة 66,67%و53,85%و 51 % على التوالي أما عنصر التشويق ب 44% و 23,08%،أما الشخصيات ب33,33% و 23,08% 5% على التوالي.أما الفئة العمرية ما بين 14-15 ذو الوضع الاجتماعي الجيد سجلت أعلى نسبة في الإجابة المغامرة ب58,33% و في عنصر التشويق 41,67% و انعدمت الإجابة في الشخصيات، أما في الوضع الاجتماعي المتوسط فسجلت أعلى نسبة في جاذبية عنصر التشويق ب 36,36% و تعادلت النسب في المغامرة و الشخصيات ب 31,82% وفي الوضع الاجتماعي الضعيف قدرت أعلى نسبة في الإجابتين التشويق و الشخصيات ب 37,50% أما المغامرة ب25 % .

- **التحليل الكيفي:**

من تفريغنا لمعطيات الجدول يتضح لنا ان الفئة العمرية مابين 11- 13 أن المراهقين يستخدمون ألعاب الفيديو لجاذبية المغامرة و الأجواء الغامضة و الحركات القتالية و الموسيقى الصاخبة كل هذه الأمور يجدها المراهق في العاب الفيديو لتشبع رغباته.أما الفئة ما بين 14-15 فهم يفضلون المغامرة بالإضافة إلى التشويق و الشخصيات كل هذه العناصر تلتقي لتصنع الجو الذي يبحث عنه المراهق في ألعاب الفيديو لكي يشبع رغباته.

الجدول24: أسباب استخدام ألعاب الفيديو

السن	13_11						15_14					
الوضع الاجتماعي	جيد		متوسط		ضعيف		جيد		متوسط		ضعيف	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
الاسترخاء	13	33%	3	23,08%	3	50,00%	4	33,33%	4	18,18%	4	50,00%
التخلص من الضغوطات	7	18%	4	30,77%	1	16,67%	3	25,00%	11	50,00%	1	12,50%
ملئ وقت الفراغ	19	49%	6	46,15%	2	33,33%	5	41,67%	7	31,82%	3	37,50%
المجموع	39	100%	13	100,00%	6	100,00%	12	100,00%	22	100,00%	8	100,00%
المجموع الكلي	100											

- **التحليل الكمي:**

من خلال تفريغنا لبيانات الجدول نجد أن فئة المراهقين ما بين 11-13 ذو الوضع الاجتماعي الجيد يستخدمون ألعاب الفيديو من أجل ملئ وقت الفراغ 49% و أما لسبب الاسترخاء فقدرت ب33% و التخلص من الضغوطات 18% أما الوضع الاجتماعي المتوسط 46,15% و التخلص من الضغوطات ب 30,77% و الاسترخاء ب 23,08% أما الوضع الاجتماعي الضعيف فنسبت الإجابة من أجل الاسترخاء قدرت ب50% أما من أجل ملئ وقت الفراغ ب 33,33% و 16,67% التخلص من الضغوطات .

أما الفئة ما بين 14-15 ذو الوضع الاجتماعي الجيد فيستعملونها من أجل ملئ وقت الفراغ ب 50% و ملئ وقت الفراغ ب 31,82% و 18,18% الوضع الاجتماعي المتوسط فسجلت 50% في التخلص من الضغوطات و 31,82% في ملئ وقت الفراغ و18,18% في الاسترخاء، أما في الوضع الاجتماعي الضعيف يستعملون ألعاب الفيديو في الاسترخاء بنسبة 50% وملئ وقت الفراغ 37,50% و 12,50% في التخلص من الضغوطات.

- **التحليل الكيفي:**

من خلال تفريغ البيانات اتضح لنا أن الفئة العمرية بين 11-13 ذو الوضع الاجتماعي الجيد و المتوسط و الضعيف يفضلون استعمال ألعاب الفيديو في ملئ أوقات الفراغ وهذا راجع لعدم وجود انشغالات أخرى ما عدى الدراسة لهذا معضم أوقاتهم يبحثون فيه عن التسلية وإشباع رغباتهم من اللهو و المرح .

أما في الفئة العمرية ما بين 14-15 و الوضع الاجتماعي الجيد فيستعملون ألعاب الفيديو من أجل ملئ أوقات الفراغ باللعب و التسلية أما الوضع المتوسط فيستعملونها للتخلص من ضغوطات الدراسة و الامتحانات فهي المنفذ الوحيد لاستفراغ الطاقات السلبية ،أما الوضع الضعيف فيستعملونها من أجل الاسترخاء. وعليه نستنتج أن العاب الفيديو يستعملونها المراهقين من أجل تحقيق رغباتهم.

الجدول رقم25: العادات المكتسبة من استخدام ألعاب الفيديو

السن	13_11						15_14					
الوضع الاجتماعي	جيد		متوسط		ضعيف		جيد		متوسط		ضعيف	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
حركات قتالية	6	50%	5	22,73%	2	25,00%	3	7,69%	3	23,08%	2	33,33%
قيم اجتماعية	3	25%	9	40,91%	3	37,50%	20	51,28%	6	46,15%	1	16,67%
حركات رياضية	3	25%	8	36,36%	3	37,50%	16	41,03%	4	30,77%	3	50,00%
المجموع	12	100%	22	100,00%	8	100,00%	39	100,00%	13	100,00%	6	100,00%
المجموع الكلي	100											

- **التحليل الكمي:**

من خلال معطيات الجدول نلاحظ ان فئة المراهقين التي تتراوح أعمارهم بين 11-13 ذو الوضع الاجتماعي الجيد يكتسبون من العاب حركات قتالية ب 50% و تعادلت النسبتين بين القيم الاجتماعية و الحركات الرياضية ب 25% و في الوضع الاجتماعي المتوسط فسجلت أعلى نسبة في اكتساب القيم الاجتماعية ب40,91% و 36,36% في الحركات الرياضية و أخيرا 22,73% في الحركات القتالية ، وفي الوضع الاجتماعي الضعيف سجلت أعلى نسبة متعادلة بين القيم الأخلاقية و الحركات الرياضية ب 37,50 %.

أما فئة المراهقين التي تتراوح أعمارهم بين 14-15 ذو الوضع الاجتماعي الجيد سجلت أعلى نسبة ب 51,28 % في القيم الاجتماعية و 41,03% في الحركات الرياضية والحركات القتالية ب7,69% أما الوضع الاجتماعي المتوسط فسجلت 46,15% في القيم الاجتماعية و 30,77% في الحركات الرياضية و 23,08% في الحركات القتالية.أما الوضع الاجتماعي الضعيف فاكتساب الحركات الرياضية قدرت نسبتها ب 50% و 33,33% في الحركات القتالية و 16,67% في القيم الاجتماعية.

- **التحليل الكيفي:**

من خلال تفريغنا لمعطيات الدول يتضح أن فئة المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين 11-13 ذو الوضع الاجتماعي الجيد يكتسبون من العاب الفيديو الحركات القتالية وهذا راجع أن هذه الفئة لها مكانة اجتماعية في الواقع و نفس هذه المكانة يجدها في العاب الفيديو من خلال الحركات القتالية التي تحقق لهم فرض الذات ، أما الوضع الاجتماعي المتوسط فيكتسبون القيم الاجتماعية منها حسن التصرف و المعاملة و مساعدة المحتاج و إيقاف الظلم ،أما بالنسبة للوضع الاجتماعي الضعيف فيكتسبون القيم الاجتماعية و الحركات الرياضية هذا ما يجعلهم يحققون التوازن بغية تحقيق الذات بأخلاق جيدة .

أما الفئة العمرية التي تتراوح عمرها بين 14-15 ذو الوضع الاجتماعي الجيد و المتوسط فيكتسبون القيم الاجتماعية لأنها هي الأساس في التعامل في الواقع و هي الأقوى في التعامل مع الآخرين. أما الوضع الاجتماعي الضعيف فيكتسبون الحركات الرياضية وهذا لولعهم بالرياضة وهم من الجمهور الرياضي وهذه الألعاب هي التي تشبع لهم هذه الرغبات.

الجدول رقم26: : تقليد حركات ألعاب الفيديو

السن	13_11						15_14					
الوضع الجتماعي	جيد		متوسط		ضعيف		جيد		متوسط		ضعيف	
الاجابة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة	تكرار	النسبة
نعم	27	69%	6	46,15%	2	33,33%	9	75,00%	16	72,73%	8	100,00%
لا	12	31%	7	53,85%	4	66,67%	3	25,00%	6	27,27%	0	0,00%
المجموع	39	100%	13	100,00%	6	100,00%	12	100,00%	22	100,00%	8	100,00%
المجموع الكلي	100											

- **التحليل الكمي:**

من خلال معطيات الجدول نجد أن فئة المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين 11-13 ذو الوضع الاجتماعي الجيد يحاولون التقليد بنسبة 69 % و 31% لا يحاولون التقليد أما الوضع الاجتماعي المتوسط ف 53,85% لايحاولون التقليد و 46,15%يحاولون التقليد .

أما الفئة العمرية مابين 14-15 ذو الوضع الاجتماعي الجيد و المتوسط و الضعيف كلهم يحاولون التقليد بنسبة 75% و72,73 % و100% على التوالي.أما الذين لايحاولون التقليد فسجلت 25% و27,27%

- **التحليل الكيفي :**

من خلال بيانات الجدول نجد ان المراهقين الذين يحاولون تقليد ما يرونه في ألعاب الفيديو فهم يتفاعلون مع هذه الألعاب و لا يعون خطورة الموقف نظرا لصغر سنهم و أن الفرص متاحة لهم للتقليد من إمكانيات مادية و عدم مراقبة الأولياء . أما الفئة التي لا تحاول التقليد فيمكن القول أنها واعية بأنها مجرد لعبة و أن الواقع يختلف عن الخيال و أنها مجرد لعبة لقضاء وقت الفراغ و اشباع رغباتهم.

الاستنتاجات العامة

من خلال عرض وتحليل معطيات الجداول الخاصة باستبيان الدراسة توصلنا إلى ما يلي:

استخدام العاب الفيديو

- هناك إقبال هام و منتظم للمراهقين على استخدام العاب الفيديو.
- نستنتج ان الألعاب المفضلة عند المراهقين الألعاب الحربية و ألعاب الذكاء لما تحتويه من عناصر الإثارة و الحركات القتالية وتنمية لقدراتهم الفكرية وهذا ما يبحثون عنه لإشباع رغباتهم .
- أغلب المراهقين يستخدمون العاب الفيديو في المساء لتفرغهم التام من الالتزامات الدراسية و هم يستخدمون العاب الفيديو في البيت و ذلك لصغر سنهم و مراقبة الأولياء لهم.
- إن العاب الفيديو مازالت وسيلة عائلية أكثر مما هو وسيلة فردية بالنسبة للمراهقين في هذه الفترة الحساسة، معضم المراهقين يستخدمون العاب الفيديو في البيت نضرا لمراقبة الاولياء لهم.
- يستخدم المراهقين العاب الفيديو مع الأصدقاء لتحقيق التفاعل و الترفيه الجماعي و اشباع رغباتهم من اللعب .
- فئة المراهقة هي فئة تتميز بمرحلة عمرية تتميز بحب الإطلاع على كل ما هو جديد في العاب الفيديو سيما المغامرة و الحركات القتالية عند الذكو،ر و حب للتطلع و العاب الذكاء عند الإناث.
- اغلب المراهقين لا يستخدمون العاب الفيديو لارتباطهم بالدراسة في الفترة الصباحية و التفرغ التام للعب والتخلص من ضغوطات اليوم في الفترة المسائية.

دوافع و اشباعات العاب الفيديو

- العاب الفيديو لعبة اجتماعية تحقق اشباعات جماعية للمراهقين سواء مع الاهل او الاصدقاء.
- العاب الفيديو تقترح نوع من التفاعل و هذا من خلال القدرة على التقمص و التفاعل مع أبطال اللعبة و الاندماج في السيناريو.
- الوضع الاجتماعي يؤثر على استخدام العاب الفيديو لكلا من الفئتين العمريتين و الجنسين و ذلك لتوفر الإمكانيات المادية لاقتناء الألعاب للوضع الاجتماعي الجيد على عكس الوضع الضعيف
- إن عناصر العاب الفيديو تدعم أحلام اليقظة بما فيها سيناريو و أضواء و مثيرات صوتية تجعله يندمج في اللعبة و يتخطى حدود الواقع .
- اغلب المراهقين يستخدمون العاب الفيديو لحاجتهم لملئ وقت الفراغ و التخلص من ضغوطات الدراسة ، بحثا عن الترفيه و التسلية و إشباع رغباتهم إن الحاجات الترفيهية وهذه الأشياء تمثل الدوافع الرئيسية لاستخدام المراهقين لألعاب الفيديو وكذا رغبتهم في الهروب و التحرر من أشكال التوتر و مشقات الروتين اليومي.

- استخدام المراهقين لألعاب الفيديو يجعلهم يكتسبون حركات قتالية و قيم اجتماعية كروح التعاون و الشجاعة.
- اغلب المراهقين لا يحاولون التقليد لأنهم يعون بأنها مجرد لعبة و يفرقون بينها و بين الواقع و تتوفر لديهم بدائل لألعاب الفيديو كالمطالعة و ممارسة الرياضة.

الإجابة على التساؤلات:

- اغلب المراهقين أحيانا ما يستخدمون العاب الفيديو لارتباطهم بالدراسة.
- اغلب المراهقين يفضلون الألعاب الحربية لأنها تشبع رغباتهم.
- الدافع لإقبال المراهقين لألعاب الفيديو هو ملئ الفراغ و التخلص من الضغوطات الدراسية.
- يكتسب المراهقين من العاب الفيديو حركات قتالية وقيم اجتماعية.
- يتفاعل المراهق مع مضمون العاب الفيديو على أساس أنها مجرد لعبة ولا يحاول التقليد .

الاقتراحات و التوصيات

بناء على ما جاء في نتائج البحث التي أثبتت أن العاب الفيديو أصبحت النشاط الترفيهي المفضل للمراهقين المتمدرسين لذلك حاولنا تقديم بعض التوصيات والاقتراحات المسؤولين حسب الاختصاص علنا نساهم ولو بقسط قليل في التقليل من هذه الظاهرة وضرورة توضيح مدى أهمية الوسائل الترفيهية الأخرى كي لا يكون اللعب مقتصرا على العاب الفيديو:

- توضيح الاشباعات التي تحققها العاب الفيديو للمراهق.
- ضرورة مراقبة الأولياء لأبنائهم أناء استعمال العاب الفيديو من حيث اختيار نوع الألعاب إضافة إلى تحديد مدة معينة مخصصة للعب وتقسيم وقت الفراغ على النشاطات الترفيهية الأخرى بشكل منظم.
- ضرورة توفير وسائل ترفيهية أخرى تحل محل ألعاب الفيديو.
- تنظيم نشاطات ترفيهية تربوية تساهم في بناء شخصية سليمة للمراهق.
- توفير نوادي للتسلية يقصدها المراهقين كي يتخلصوا من الضغوطات الدراسية.
- توعية المراهق بضرورة التوفيق بين العاب الفيديو و النشاطات الأخرى كالرياضة و المطالعة من طرف الأولياء.
- إعادة النظر في تنظيم عمل قاعات الألعاب العمومية من حيث تسييرها ومراقبة خدماتها وأنواع الألعاب التي تقدمها للمراهقين.

الخاتمة

يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها المراهقين من الجري وحمل الأشياء ومداعبة اللُعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية، كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول إلى اشباع رغباته ، إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم . كل هذا يساعد المراهق على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم.

وتعتبر العاب الفيديو من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى، والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة المراهقين وسلوكهم، فقد فرضت هذه الألعاب نفسها على مجتمعنا فأصبح المراهقين يندفعون نحوها لاشباع رغباتهم .

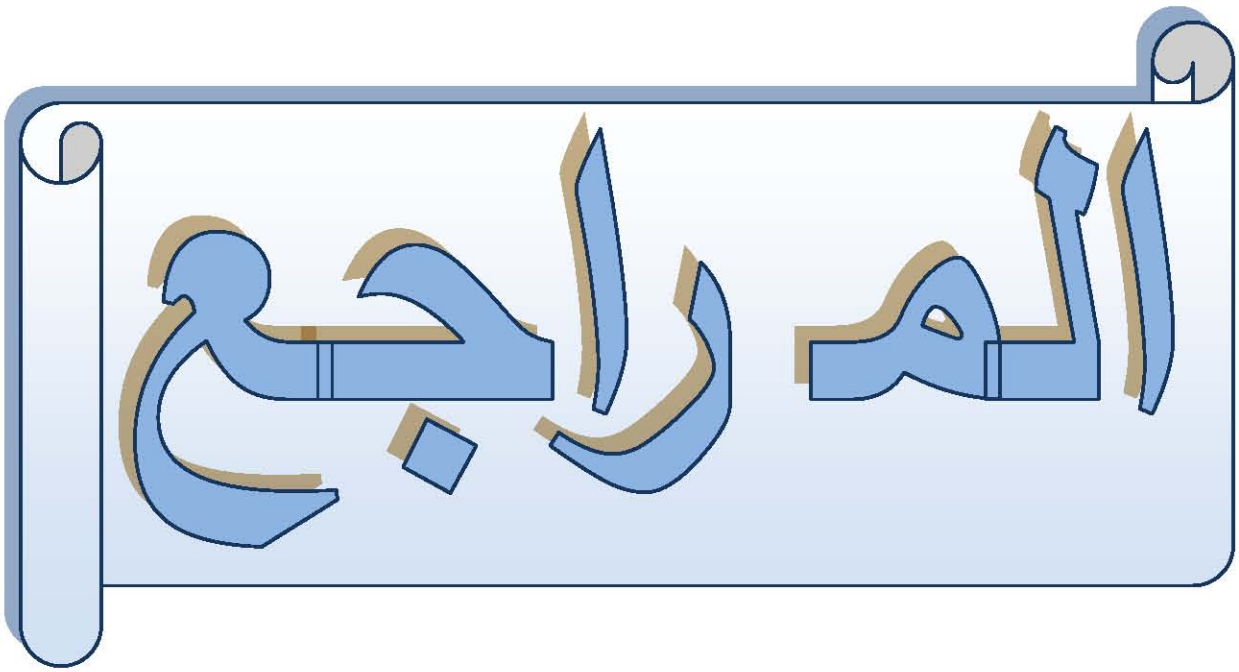
ومن خلال الدراسة التي طرحنها والتي كان عنوانها" العاب الفيديو والمراهق " دراسة في الاستخدامات والاشباعات لتلاميذ منطقة عين الدفلى ، حيث كان الهدف من الدراسة معرفة الاشباعات التي تحققها العاب الفيديو للمراهق الجزائري ،و قد تم من خلال هذه الدراسة الاجابة على الاشكالية في معرفة دوافع قبول المراهق لاستخدام العاب الفيديو ،أكدت النتائج أن الحاجات الترفيهية والاسترخاء تمثل الدوافع الرئيسية لألعاب الفيديو ، وكذا رغبة المراهق في الهروب و التحرر من أشكال التوتر و مشتقات الروتين اليومي. أما فيما يخص نوع الإشباع الذي يتحصل عليه المراهق من استخدامه لالعاب الفيديو أثبتت نتائج الدراسة أن العاب الفيديو تحقق إشباعات جماعية داخلية مثل دوافع الفضول، والتنافس.

فمعظم الدراسات خلصت على أن أغلبية المراهقين يمارسون بشكل كبير ومتواصل الألعاب الفيديو وكما أكدت الدراسة على إن نسبة الذكور أكثر استخداما لألعاب الفيديو من الإناث، ونميز إن الألعاب الأكثر استخداما من طرف المراهقين هي الألعاب الحربية والتي تمتاز بالحركات القتالية خاصة لفئة الذكور، أما فئة الإناث فتفضل العاب الذكاء.

ومنه نجد ان العاب الفيديو تعتبر الأكثر استخداما من طرف المراهقين لمقدرتها على إشباع رغباتهم من ترفيه وملئ وقت الفراغ والتخلص من الضغوطات .

الخاتمة

ومع أن هذه الدراسة قدمت في نهايتها عدة إجابات عن ألعاب الفيديو و المراهق الجزائري، إلا أنها لا يمكن أن تدعي إحاطتها بكل جوانب الموضوع ووصف ما توصلت إليه بالإجابات الشافية ولا الشاملة في حقيقة الأمر. فهي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول الظاهرة بمقاربات متعددة.


الم راجع

الكتب باللغة العربية:

1. احمد بن مرسلي، مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال، ديوان المطبوعات الجامعية، ط 10،الجزائر 2005.
2. حامد عبد السلام، وهران، علم الطفولة والمراهقة، دار عالم الكتاب، القاهرة 1977.
3. حسان محمد الحسن الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعي، دار الطليعة للنشر ببيروت، الطبعة 1982.
4. حسن عماد مكاوي ، ليلى السيد :الاتصال والنظريات المعاصرة الدار المصرة اللبنانية،القاهرة2006.
5. حسين عماد مكاوي، الشريف سامي، نظريات الإعلام، مصر، مركز جامعة القاهرة للتعليم المفتوح، 2000.
6. د . سمير مجمد حسين، مناهج البحث العلمي في بحوث الإعلام والاتصال بدون طبعة لسنة 1999.

سوا زن ميلر، سيكولوجية اللعب، ترجمة حسن عيسى، م ا رجعة محمد عماد الدين، مجلة المعرفة، العدد 093، الكويت. ديسمبر 2002.

7. عاقل فاخر، مشكلات المراهقة، دار الفكر العربي، ط3، مصر، 1994.
8. عامر فخري، سيكولوجية النمو والمراهقة، مطبعة المعرفة القاهرة، 1986.
9. عامر قنديلجي ،البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات،دار الشؤون الثقافية العامة، بغداد1993.
10. عبد الباقي زيدان ،قواعد البحث الاجتماعي،القاهرة دار المعارف ط1974،2.
11. عدنان الدوري ،دور الإعلام في توجيه الشباب، أبحاث الندوة العلمية الخامسة ، دار النشر بالمركز العربي للدراسات الأمنية و التدريب بالرياض . 1987.
12. علي عبد الواحد وافي، اللعب والمحاكاة وأثرها في حياة الإنسان، دار النهضة، مصر للطباعة والنشر، القاهرة،1998 .
13. ماجد الزيود، الشباب والقيم في عالم متغير، ط 4، دار الشروق للنشر والتوزيع :الأردن، 2003.
14. محمد احمد محمود الزهري، المشاكل الصحية، بدون طبعة، دار النشر للملايين، بيروت،2000 .
15. محمد زيان عمر، البحث العلمي مناهجه وتقنياته، ديوان المطبوعات الجامعية الجزائر 1988.
16. محمد عبد الحميد،نظريات الاعلام واتجاهات التاثير،ط1،عالم الكتب ،القاهرة،1998.

محمود فهد القشعان، مدى تلبية التكنولوجيا الإلكترونية لحاجة المراهقين والشباب، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الكويت،2000.

17. مصطفى رزيق ، خفايا المراهق ، دار النهضة العربية، دمشق 1960 .
18. مها الشحروري، الألعاب الالكترونية – في عصر العولمة(مالها وما عليها) ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الطبعة
19. هلا محمد محسن، سحر الألعاب الالكترونية، مجلة صانعو الحدث، العدد 1/27 مايو 2010 مقال مستخرج في 29.

الكتب باللغة الفرنسية:

20. – Meunier Jean– Pierre, Introduction aux théories de la Communication, 2éme édition, Bruxelles, BOEK, Université, 2004.
21. **Alain et Frédéric Le Diberder** : "L'univers des jeux vidéo. La découverte", Saint Arnaud Moutron, 19.
22. Bruce Sterling Woodcock ،Jeux Vidéo vers Les Consoles Nouvelle Génération ،2010.
23. Dayan D, Elihu Katz : la télévision cérémonielle, PUF, Paris, 1996 (http://decitre.fr/livres/la-television-cerémonielle.aspx).(28.04.2015) 22/03/2009.
24. **Gentiane Lenhard** : "Faut-il avoir peur des jeux vidéo?", ESF édition,Paris, 1999.
25. Growth From Knowledge ،Le Téléphone Mobile ،Maitre des Jeux، 2006
26. Guillaume Grallet، Jean-Sébastien Stehli، Jeux Vidéo Nous Allons Tous Craquer، 2005.

Informatique, Paris, 2004.
27. **Laurent julier** : "Les images de synthèses", Nathan université, collection ،128, Saint germain (France), 1998.
28. **Mélanie Roustan** : "La pratique du jeu vidéo : réalité et virtualité?" L'Harmattan, Paris, 2003
29. **Sébastien Genvo** : "Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo", L'Harmattan, Paris, 2003.
30. Stéphane Natkim: « jeux vidéo et media du XXI éme siécle.vuibert informatique ».Paris
31. **Stéphane Natkin** : "Jeux vidéo et média du XXIè siècle", Vuibert

المواقع الالكترونية:

32. http://www.afjv.com/press0605/060515_etude_jeux _vidéo_téléphone_mobile.htm, Le: 15/04/2014 à 15.45h
33. **Alain Le Diberder** : "Histoire des jeux vidéo", Texte (en ligne) http://deptinfo.cnan.fr/enseignement/DESS-Jeux/infoeleves/histoirejeux.pdf,cnam,2003>(Consulté le (12/04/20 15)
34. http://www.musée.com le: 22/03/2014 à 15.22 h Jouetmag – le magazine d'information sur les jeux et jeuet « le jeux de vidéo »
35. http://www.afjv.com/press0407/040702_jeux_vidéo_etude. le : 15/04/2014 à:12.30h

الملاحق

البيانات الشخصية

- الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

- السن:

11 إلى 13سنة ☐

14 الى 15 سنة ☐

- المستوى التعليمي: أولى متوسط ☐ الثانية متوسط ☐

الثالثة متوسط ☐ الرابعة متوسط ☐

- الوضع الاجتماعي: جيد ☐ متوسط ☐ ضعيف ☐

أسئلة متعلقة باستخدام ألعاب الفيديو

1. هل تستخدم ألعاب الفيديو ؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

2. ما نوع ألعاب الفيديو المفضلة ؟

ألعاب حربية ☐ ألعاب الذكاء ☐ ألعاب رياضية ☐

3. ما هي الأوقات المفضلة لاستخدام ألعاب الفيديو ؟

صباحا ☐ مساءا ☐ ليلا ☐

4. أين تستخدم ألعاب الفيديو ؟

البيت ☐ خارج البيت ☐

5. مع من تستخدم ألعاب الفيديو؟

لوحدك ☐ مع الأصدقاء ☐

6. كم من الوقت تقضيه في استخدام العاب الفيديو؟

2 سا ☐ 4 سا ☐ 5سا فأكثر ☐

أسئلة خاصة بدوافع و اشباعات ألعاب

7. ماالذي يجذبك لممارسة ألعاب الفيديو ؟

التشويق ☐ المغامرة ☐ الشخصيات ☐

– شيء أخر أذكره: .....

8. ما هي أسباب استخدامك لألعاب الفيديو؟

الاسترخاء ☐ التخلص من الضغوطات ☐ ملئ أوقات الفراغ ☐

9. ماذا تمثل لك ألعاب الفيديو؟

حرية الخيال ☐ تعكس الواقع ☐ مجرد لعبة ☐

شيء أخر أذكره: .....

10. ماهي العادات التي اكتسبتها من ممارسة ألعاب الفيديو؟

حركات قتالية ☐ قيّم اجتماعية ☐ حركات رياضية ☐

11. هل تحاول تقليد ما تراه في ألعاب الفيديو؟

نعم ☐ لا ☐

12. هل هناك بديل لألعاب الفيديو بنضرك؟

نعم ☐ لا ☐

لماذا: .....

جامعة الدكتور يحي فارس – المدية–
كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية
قسم علوم الإعلام و الاتصال
تخصص علاقات عامة

استمارة بحث حول :

ألعاب الفيديو و المراهق الجزائري
دراسة في الاستعمالات و الاشباعات لتلاميذ منطقة عين الدفلى

عزيزا التلميذ/عزيزتي التلميذة

نضع بين أيديكم استبيان بحثي حول موضوع ألعاب الفيديو و المراهق الجزائري يدخل في إطار دراسة علمية أكاديمية فقط، لذا نرجو منكم تحري الدقة و الموضوعية في الإجابة و نؤكد لكم بأن المعلومات التي سيتم الحصول عليها لن إلاّ لغرض البحث العلمي فقط.

ضع العلامة (x) في الإجابة المناسبة.

إعداد الطالبتين: **تحت إشراف الأستاذة:**

شرفاوي خيرة أ: ميمو سيهام

تبوب خداوج

السنة الجامعية : 2014 /2015

الفهرس

الــفهرس

الصفحة

المقدمة 06

I. **الإطار المنهجي للبحث**

1. الإشكالية 10
2. أسباب اختيار الموضوع 11
3. أهداف البحث 11
4. تحديد المصطلحات 12
5. الدراسات السابقة 15
6. منهج الدراسة 18
7. مجتمع البحث وأدوات جمع البيانات 19

II. **الإطـــــار النـــــظـــــــري**

الفصل الأول :ألعاب الفيديو

المبحث الأول: مفهوم اللعب 24

المبحث الثاني: أنواع اللعب.....24

المبحث الثالث: دور اللعب في تكوين المراهق.....25

المبحث الرابع: ماهية ألعاب الفيديو

المطلب الأول: نشأة ألعاب الفيديو.....26

المطلب الثاني: مفهوم ألعاب الفيديو.....30

المطلب الثالث: تطور ألعاب الفيديو.....34

الفصل الثاني: خصائص ألعاب الفيديو و أنواعه

المبحث الأول : خصائص ألعاب الفيديو.....29

المبحث الثاني: أنواع ألعاب الفيديو.....30

المبحث الثالث: أنواع أجهزة ألعاب الفيديو 32

المبحث الرابع: تأثير ألعاب الفيديو على المراهق.....35

الفصل الثالث: المراهقة

المبحث الأول: مفهوم المراهقة.....40

المبحث الثاني : خصائص المراهقة.....42

المبحث الثالث: علاقات المراهقة.....46

المطلب الأول: علاقة المراهق بالأسرة.....46

المطلب الثاني: علاقة المراهق بالمتوسطة.....46

المطلب الثالث: العلاقة النفسية بين الأستاذ و المراهق.....46

المبحث الرابع: مشاكل المراهقة

المطلب الأول: مشاكل نفسية و انفعالية.....47

المطلب الثاني: مشاكل اجتماعية.....47

المطلب الثالث: مشاكل صحية و جنسية.....48

المبحث الخامس : المتطلبات الأساسية للمراهقة

المطلب الأول:المتطلبات الاقتصادية 49

المطلب الثاني :المتطلبات النفسية 50

المطلب الثالث: المتطلبات الاجتماعية.....50

المطلب الرابع: إرشادات للقائمين على تربية المراهقين 52

الاطـــــــــارالتطبيقـــــــــي

الفصل الأول : تحليل البيانات و عرض النتائج

المبحث الأول :نبذة عن المؤسسة.....61

المطلب الأول: معطيات العينة 61

المطلب الثاني: البيانات الشخصية.....61

المبحث الثاني: تحليل معطيات العاب الفيديو مع متغير (الجنس)

المطلب الأول:استخدام العاب الفيديو 63

المطلب الثاني:نوع العاب الفيديو المفضلة عند المراهقين.....63

المطلب الثالث:الأوقات المفضلة لاستخدام العاب الفيديو.....64

المطلب الرابع:مكان استخدام العاب الفيديو.....65

المطلب الخامس:كيفية استخدام العاب الفيديو.....66
المطلب السادس:الوقت المقضي في استخدام العاب الفيديو.....66
المبحث الثالث: دوافع و اشباعات العاب الفيديو
المطلب الأول: جاذبية العاب الفيديو.....67
المطلب الثاني:أسباب استخدام العاب الفيديو.....68
المطلب الثالث:مكانة العاب الفيديو.....68
المطلب الرابع: العادات المكتسبة من استخدام ألعاب الفيديو.....69
المطلب الخامس:تقليد حركات العاب الفيديو.....69
المطلب السادس:البديل لألعاب الفيديو.....70
المبحث الثاني: تحليل معطيات العاب الفيديو مع متغير (السن و الوضع الاجتماعي)
المطلب الأول:استخدام العاب الفيديو 71
المطلب الثاني:نوع العاب الفيديو المفضلة عند المراهقين.....72
المطلب الثالث:الأوقات المفضلة لاستخدام العاب الفيديو.....73
المطلب الرابع:مكان استخدام العاب الفيديو.....74
المطلب الخامس:كيفية استخدام العاب الفيديو.....75
المطلب السادس:الوقت المقضي في استخدام العاب الفيديو.....76
المبحث الثالث: دوافع و اشباعات العاب الفيديو
المطلب الأول: جاذبية العاب الفيديو.....77
المطلب الثاني:أسباب استخدام العاب الفيديو.....78
المطلب الثالث:مكانة العاب الفيديو.....68
المطلب الرابع: العادات المكتسبة من استخدام ألعاب الفيديو.....79
المطلب الخامس:تقليد حركات العاب الفيديو.....80

- الاستنتاجات العامة.....83
- الاجابة على التساؤلات 84
- الخاتمة.....85
- الاقتراحات و التوصيات.....86

- المراجع 87
- الملاحق.....90
- الفهرس.....92
- ترقيم الجداول 96

قائمة الجداول :

الرقم	العنوان	الصفحة
01	متغير الجنس	61
02	متغير السن	61
03	متغير المستوى التعليمي	62
04	متغير الوضع الاجتماعي	62
05	**متغير الجنس** استخدام العاب الفيديو	63
06	نوع العاب الفيديو المفضلة عند المراهقين	63
07	الأوقات المفضلة لاستخدام ألعاب الفيديو	64
08	مكان استخدام ألعاب الفيديو	65
09	كيفية استخدام العاب الفيديو	66
10	الوقت المقضي في استخدام العاب الفيديو	66
11	جاذبية العاب الفيديو	67
12	أسباب استخدام العاب الفيديو	68
13	مكانة العاب الفيديو	68
14	العادات المكتسبة من العاب الفيديو	69

15	تقليد حركات العاب الفيديو	69
16	البديل لألعاب الفيديو	70
17	**متغير السن و الوضع الاجتماعي** استخدام ألعاب الفيديو	71
18	نوع العاب الفيديو المفضلة عند المراهقين	72
19	الوقت المفضل لاستخدام العاب الفيديو	73
20	مكان استخدام العاب الفيديو	74
21	كيفية استخدام العاب الفيديو	75
22	الوقت المقضي في استخدام العاب الفيديو	76
23	جاذبية العاب الفيديو	77
24	أسباب استخدام العاب الفيديو	78

25	العادات المكتسبة من العاب الفيديو	79
26	تقليد حركات العاب الفيديو	80