جامعة الأمير عبد القادر للعلوم الإسلامية قسنطينة – الجزائر
ISSN: 1112-4377, EISSN: 2588-2384
المجلد: 29 العدد 03 السنة 2025
مجلة المعيار
EL MIEYAR

إدمان الألعاب الإلكترونية وتأثيره على سلوكات المراهقين المتمدرسين
دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة المتوسطة.

Electronic games addiction and its impact on the behavior of school-aged adolescents
A field study on middle school students.

صويلح مريم[1]
m.souilah@univ-skikda.dz

تاريخ الاستلام: 2025/01/28 **تاريخ النشر**: 2025/06/01
Received: 28/01/2025 **published: 01/06/2025**

ملخص المقال:

حاولنا من خلال دراستنا هذه الكشف عن انعكاسات الإدمان الإلكتروني على فئة المراهقين المتمدرسين من خلال دراسة ميدانية شملت على عينة متكونة من 180 تلميذ من الطور المتوسط إناث وذكور، وقد استعننا بالمنهج الوصفي لإجرائها بالاعتماد على حساب التكرارات والنسب المئوية، وقد تم التوصل إلى مجموعة من النتائج أبرزها، أن الإدمان الإلكتروني يمس الجنسين ولكن بصفة أكبر الذكور، كما تم التوصل إلى أن أكثر الألعاب الإلكترونية انتشارا في مرحلة المراهقة هي لعبة فري فاير وبابجي، أما عن تأثير هذه الالعاب على عينة الدراسة فقد كانت كلها تدور حول تأثر السلوكات بصفة كبيرة جدا، مشكلات نقص الانتباه ومشكلات في التواصل إضافة إلى سلوكات عنيفة تطبق على أرض الواقع كمحاكاة لما تمت مشاهدته، وتقليد لمشاهد العنف المتواجدة في هذه الألعاب الإلكترونية، إضافة إلى التواصل الضعيف فيما بين الأقران، ومشاكل في التركيز والذي يظهر من خلال نسيان الكثير منهم لواجباتهم المدرسية.

كلمات مفتاحية: الإدمان الإلكتروني، الألعاب الإلكترونية، المراهقة.

Abstract:

Through this study, we tried to reveal the repercussions of electronic addiction on the category of schooled adolescents. Therefore, a random sample of 180 middle school students was chosen. A set of results was reached, the most prominent of which is that electronic addiction affects both sexes. It was also found that the most popular electronic games in adolescence are Free Fire and PUBG. As for the impact of these games on the study sample, they all revolved around the significant impact on behaviors, attention deficit problems, in addition to violent behaviors that are applied on the ground as a kind of imitation, in addition to problems with concentration, which appears through many of them forgetting their schoolwork.

Keywords: Electronic games**.** Electronic addiction**..**; adolescence

(1) جامعة 20 أوت 1955 سكيكدة (الجزائر)..

مقدمة:

يشهد العالم تطورات هائلة على جميع الأصعدة، خاصة على الجانب الإعلامي والتكنولوجي. إذ ظهرت الكثير من الأنظمة الرقمية والعديد من الأجهزة الإلكترونية الحديثة التي تحاكي الواقع بنسبة عالية، فأصبحت هذه الوسائل والتكنولوجيات القوة المؤثرة في النظام الاجتماعي العالمي بسبب غزوها وانتشارها اللامحدود لجميع الدول والثقافات والطبقات والأجناس، وكذا كونها مصدرا أساسيا لمختلف المواد الإعلامية والاتصالية، الترفيهية والتعليمية، وبالتالي لهذه التحولات التكنولوجية المتسارعة تأثيرات على الفرد والمجتمع ككل، فقد أصبحت تنافس تأثير الآباء والمعلمين والمربين على تكوين وتعليم الأبناء من الجنسين، وكون المراهقة تشكل أحد أهم محطات النمو الإنساني، فهي مرحلة تبلور الشخصية وظهور ملامحها الثابتة، فيكتمل بذلك النضج الجسمي، الانفعالي، العقلي والاجتماعي، وكثيرا ما تُوصف مرحلة المراهقة بالمرحلة الحرجة والحساسة لتعرضه خلالها لمشكلات التكيف مع الذات والمحيط الخارجي، إضافة إلى محاولات إثبات وجوده وتمرده على مختلف القوانين التي يراها تعرقل حريته التي يصبو إلى تحقيقها، كما أنّ الأثر السيكولوجي والاجتماعي لهذه المرحلة يختلف باختلاف الأنماط الثقافية والاجتماعية، كما تعود الاختلافات لتأثير بعض العوامل الدخيلة، وكون الرفيق الأقرب للمراهق في عصرنا الحالي هي التكنولوجيا والرقمنة، فقد ظهرت علامات وانعكاسات واضحة على مستعمليها وخاصة مدمنيها، رغم محاولة بعض الدول تشديد قبضتها على بعض المواقع والوسائل الإعلامية من خلال المنع والحجب إلاّ أنها مُحاولات باءت بالفشل في ظل التطورات التكنولوجية المتتابعة والتي تواكب مثل هذه السلوكات، كما أنّ الآباء برغم محاولاتهم الحثيثة لمراقبة ما يتم متابعته من طرف أبنائهم وحظر ما لا يليق بهم، لم تصمد مطولا مع جيل يبدع في استعمال التكنولوجيا وفك شيفرة المواقع المحظورة أو الممنوعة، ولعل هذا ما خلق العديد من المشاكل النفسية والسلوكية لدى المدمنين على الأجهزة والألعاب الإلكترونية وخاصة فئة المتمدرسين في جميع الأطوار، وللكشف عن أهم ما يخلفه الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية على المتمدرسين من المراهقين إرتأينا وضع بعض التساؤلات التي سوف نحاول الإجابة عليها من خلال دراستنا الميدانية.

- **1- تساؤلات الدراسة:**

- ✓ ما هو الإدمان الإلكتروني، وما هي أنواعه؟
- ✓ ماهي الألعاب الإلكترونية واهي الأنواع الأكثر إقبالا عند المراهقين المتمدرسين؟
- ✓ ما هي الوسيلة الإلكترونية المستخدمة في الألعاب الإلكترونية الأكثر استخداما من طرف المراهقين المتمدرسين؟
- ✓ هل توجد اختلافات في إدمان الألعاب الإلكترونية ما بين الذكور والإناث؟
- ✓ ما هي آثار إدمان الألعاب الإلكترونية على المراهقين المتمدرسين؟

- **2 – أهداف الدراسة:**

تهدف دراستنا إلى تسليط الضوء حول ظاهرة منتشرة بشكل لافت في الآونة الأخيرة وهي الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين.

–كما أردنا الكشف عن أنواع الإدمان الإلكتروني لدى فئة المراهقين المتمدرسين.

– نريد معرفة ماهي أكثر الألعاب الإلكترونية إنتشارا بين المراهقين من الجنسين

– هدفنا أيضا التعرف على الوسيلة الإلكترونية الأكثر استخداما من طرف فئة المراهقين.

– نريد التوصل إلى إمكانية وجود إختلافات في إدمان الألعاب الإلكترونية ما بين الجنسين الذكور والإناث,

– معرفة آثار أو نتائج إدمان الألعاب الإلكترونية على المراهقين المتمدرسين.

3– فرضيات الدراسة:

– جميع المراهقين المتمدرسين يستخدمون مخلف الألعاب الإلكترونية إناثا أو ذكورا.

– يوجد استعمال مفرط (إدمان) للأجهزة والألعاب الإلكترونية من طرف المراهقين المتمدرسين.

– الهواتف النقالة بمختلف أنواعها هي الأدوات الأكثر استخداما من طرف المراهقين.

– توجد فروقات ما بين الذكور والإناث في استخداماتهم للألعاب الإلكترونية.

– يؤثر الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية على سلوكات المراهقين المتمدرسين.

4 -تحديد مصطلحات الدراسة

4–1 الإدمان الإلكتروني :

4–1–1–التعريف الاصطلاحي :

هو الاستخدام المرضي لشبكات الانترنت مما يؤدي إلى اضطرابات في السلوك الفردي، فهو ظاهرة منتشرة لدى جميع المجتمعات في العالم بسبب توفر الحواسيب والأجهزة الإلكترونية الذكية في كل مكان. (رولا الحمصي، 2008)

كما يمكن القول أنّ الإدمان الإلكتروني هو ضعف مقاومة المستخدم للإنترنت أمام الشاشة من حيث تركه أو محاولة الابتعاد عنه حيث يستحوذ على كل حواسه من غير قصد. (www.uaez.com/vb)

وهو حالة من الاستخدام المرضي لأدوات التكنولوجيا مما يؤدي إلى ظهور اضطراب في السلوك العام. (سهام معيجل، وعلي بريسيم، 2016)

وبالتالي يمكن القول أنّ الإدمان الإلكتروني هو نوع من التبعية المطلقة أو الجزئية لمختلف الوسائل والوسائط الإلكترونية التي يكثر استخدامها من طرف الأفراد بمختلف أعمارهم، من أجل الترفيه والتسلية أو التواصل الاجتماعي والتفاعل فيما بينهم.

4-1-2-التعريف الإجرائي :

يمكن القول أن الإدمان الإلكتروني حسب هذه الدراسة هو قضاء ساعات طويلة بدون انقطاع رفقة الأجهزة الإلكترونية سواء كانت هواتف ذكية أو أجهزة لوحية أو ألعاب فيديو.

4 -2- الألعاب الإلكترونية

4-2-1- التعريف الاصطلاحي:

الألعاب الإلكترونية (Electronic Games) تُعرّف علميًا بأنها برامج تفاعلية يتم تصميمها باستخدام تقنيات البرمجة الحاسوبية، لتوفير تجربة ترفيهية أو تعليمية، حيث يتفاعل المستخدم مع بيئة افتراضية تحاكي سيناريوهات متنوعة عبر واجهات إلكترونية مثل أجهزة الكمبيوتر، الهواتف الذكية، أو أجهزة الألعاب المخصصة.

الجوانب الرئيسية لتعريف الألعاب الإلكترونية:

التفاعل الرقمي :تتطلب الألعاب الإلكترونية تفاعلًا بين المستخدم (اللاعب) والبيئة الافتراضية باستخدام أدوات إدخال مثل لوحة المفاتيح، الفأرة، أو ذراع التحكم.

الأهداف والسيناريوهات :تحتوي الألعاب على أهداف أو تحديات مصممة لتحفيز اللاعبين عبر مراحل مختلفة.

التقنيات المستخدمة :تعتمد على برمجيات حاسوبية متقدمة تشمل الذكاء الاصطناعي، الرسومات ثلاثية الأبعاد، والصوتيات.

التطبيقات المتنوعة :تُستخدم الألعاب الإلكترونية في الترفيه، التعليم، التدريب المهني، وحتى العلاج النفسي.

أما إدمان الألعاب الإلكترونية: فعرفها كل من سالين وزيمرمان (2004) على أنها التعاطي المفرط للمادة الإلكترونية المتمثلة في الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية والتي تشمل ألعاب الحاسوب، وألعاب الانترنت وألعاب الفيديو في الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة. (مها الشحروري، 2008)

4-2-2 التعريف الإجرائي :

الألعاب الإلكترونية هي مجموعة من التطبيقات ذات الطابع الإلكتروني والتي تكون متوفرة على مختلف الأجهزة الحديثة تضم ملايين الألعاب المتنوعة، والتي تختلف حسب فئات وأعمار المستخدمين لها وتكون سريعة التطور والتحديث.

4-3 المراهقة

4-3-1 التعريف الاصطلاحي:

إنّ كلمة مراهقة مشتقة من الفعل اللاتيني Adolecere ومعناها التدرج نحو النضج الجنسي والانفعالي والعقلي، وهنا يتضح الفرق بين كلمة مراهقة Adolescence وكلمة بلوغ Puberté ، فالبلوغ يقتصر على النمو الفيزيولوجي والجنسي، وهي مرحلة تسبق المراهقة مباشرة وفيها تنضج الغدد التناسلية، ويصبح الفرد قادرا على التناسل والمحافظة على نوعه واستمرار سلالته.

أمّا المعنى اللغوي للمراهقة فهو المقاربة، فرهقته معناها أدركته، وأرهقه تعني دانيته، فراهق الشيء معناه قاربه وراهق البلوغ معناه قارب سن البلوغ، وراهق الغلام معناه قارب الحلم. (خليل ميخائيل معوض،1993،ص324).

أمّا بياجيه فيقول المراهقة تعني العمر الذي يندمج فيه الفرد مع عالم الكبار، والعمر الذي لم يعد فيه الطفل يشعر بأنه أقل ممن هو أكبر منه سنا بل هو مساوي لهم في الحقوق على الأقل. (سامي محمد ملحم،2004، ص341)

كما تُعرف المراهقة على أنها مرحلة الانتقال من الطفولة إلى الشباب وتتسم بأنها فترة معقدة من التحول والنمو، تحدث فيها تغييرات عضوية ونفسية وذهنية واضحة، تجعل الطفل الصغير عضوا في مجتمع الراشدين، ومن جهة أخرى يرى روجرز بأنّ للمراهقة تعاريف متعددة، فهي فترة نمو جسدي وظاهرة اجتماعية ومرحلة زمنية، كما أنها فترة تحولات نفسية عميقة، ويبقى التعريف الأكثر شمولا للمراهقة ما يصفها كفترة نمو شامل ينتقل من خلالها الكائن البشري من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرشد. (ميخائيل إبراهيم أسعد،1994)

كما يُعرفها ستانلي هول Stanley Hall كونها مرحلة مميزة في حياة الفرد وهي فترة عواصف وتوتر تسودها المعاناة والإحباط والصراع والأزمات النفسية، حيث يعود سبب التوتر إلى مجموع التغيرات التي طرأت على جميع النواحي. (Sauveurb, 1991)

والمراهقة حسب ديبيس Dabesse هي مجموعة من التحولات الجسدية والنفسية التي تحدث ما بين الطفولة والرشد. (Dabesse.M, 1993)

فالمراهقة هي مجموعة من التحولات والتطورات التي تطرأ على الفرد تمس العديد من الجوانب (الجسدية، الانفعالية، النفسية، العقلية، الاجتماعية...) تساعده على تكوين شخصية واضحة المعالم من خلالها يمكن تصنيفها ضمن الشخصيات العصابية أو الذهانية أو الحدية..

4-3-2 التعريف الإجرائي:

المراهقة هي الفترة التي تمتد من سن 11 سنة إلى غاية 15 سنة وتطرأ على المراهق خلال هذه الفترة مجموعة كبيرة من التغيرات ذات الطابع الجسمي والنفسي والإنفعالي، وتكون لديهم حساسية كبيرة لمختلف المثيرات الخارجية، وبحاجة دائمة للمتابعة من قبل المسؤولين على تربيتهم سواءا داخل المنزل أو المدرسة.

4-4 سلوكات المراهقين المتمدرسين:

هي مجموعة من السلوكات التي يظهرها المراهقين الذين يزاولون نشاطاتهم المدرسية بشكل منتظم داخل المدارس الجزائرية خلال مرحلة المتوسط من التعليم. ويمكن أن تظهر أنواع عديدة من هذه التصرفات والأفعال، ويمكن تقسيمها إلى سلوكات ذات نتائج إيجابية كما هو الحال في وضعيات العمل المشترك أو المساعدة والاحترام الذي يظهره المراهق المتمدرس اتجاه معلميه وأقرانه، وهناك تصرفات أو سلوكات ذات نتائج سلبية كما هو ملاحظ من خلال التمرد على قوانين المدرسة أو عدم احترام الطاقم التعليمي والتربوي، والسلوكات التدميرية والعنف.

5- إجراءات الدراسة الميدانية

إنّ عرض وتحليل المعطيات التطبيقية لهذه الدراسة يخضع لإطار منهجي خاص يشكل مجموعة من الخطوات والإجراءات، التي من خلالها حاولنا الكشف عن الموضوع قيد الدراسة بشكل ملموس وبالتالي الإجابة عن التساؤلات المطروحة سابقا.

5-1- المنهج المستخدم:

اعتمدنا على المنهج الوصفي الذي يعتبر مجموعة كبيرة من الإجراءات المتبعة بطريقة علمية منظمة ومضبوطة من أجل الوصول إلى وصف واضح للظاهرة أو الموضوع المراد دراسته، وهذا بالاعتماد على جمع الحقائق والبيانات والمعلومات وتصنيفها ومعالجتها بشكل دقيق، ومن ثم تحليلها تحليلا معمقا لاستخلاص بعض الدلائل والحقائق، وبالتالي الوصول إلى نتائج وتعميمات حول الظاهرة قيد الدراسة. ويكون هدفه الأساسي وصف وحصر خصائص الظواهر وتحديدها كيفيا أو كميا، للوصول لإجابات عن التساؤلات المطروحة سابقا، مع تقديم مجموعة من التوصيات أو الاقتراحات التي تخدم الموضوع.

5-2- الأدوات المستخدمة في الدراسة:

استعنا بإعداد استمارات بحث ذات أسئلة مغلقة وأخرى نصف مفتوحة (المغلقة خاصّة بالتلاميذ، أمّا الأسئلة النصف مفتوحة فكانت خاصة ببعض الأساتذة الذين يدرسون هؤلاء التلاميذ ضمن عينة الدراسة)، من أجل رصد ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية عند المراهقين المتمدرسين ومعرفة أهم المشاكل السلوكية التي تواجههم داخل المدرسة وحتى خارجها. وقد تم إعداد الإستمارة في صورتها الأولية وعرضها على محكمين من أساتذة جامعيين، وبعدها تم تعديل بعض البنود وإدراجها في صورتها النهائية.

5-3- عينة الدراسة:

تم انتقاء عينة عشوائية من التلاميذ المتمدرسين في الطور المتوسط بمعدل 90 تلميذ مقابل 90 تلميذة من كل السنوات (الأولى متوسط، الثانية متوسط، الثالثة متوسط، الرابعة متوسط) أي 180 تلميذ من الجنسين (ذكور وإناث بالتساوي)، من متوسطتين اثنتين واحدة من الوسط الريفي والثانية من الوسط الحضري.

5-4- عرض وتحليل نتائج الدراسة:

بعد تطبيق الاستمارات على عينة الدراسة والمتكونة من 90 تلميذ مقابل 90 تلميذة من متوسطتين مختلفتين وإجابة بعض الأساتذة على الأسئلة الخاصة بكل استمارة، خلصنا إلى النتائج الموضحة في الجداول التالية:

بالنسبة للتساؤل الأول الخاص بالتلاميذ حول استخدامهم للأجهزة والألعاب الإلكترونية من عدمه كانت نتائج إجاباتهم حسب الجدول التالي:

العينة / الإجابات	الذكور		الإناث	
	التكرارات	النسب المئوية	التكرارات	النسب المئوية
نعم	90	%100	90	%100
لا	00	%00	00	%00
المجموع	90	%100	90	%100

الجدول رقم 01 يمثل نسبة استعمال الأجهزة والألعاب الإلكترونية من طرف المراهقين

كانت إجابات عينة الدراسة كلها تؤكد أنّ الجميع يستعمل الألعاب الإلكترونية، فكانت النسبة 100%لكلا الجنسين وبالتالي الفرضية رقم 1 تم تأكيدها.

أما التساؤل الثاني الخاص بالتلاميذ فكان حول كم من الوقت يقضيه أمام هذه الأجهزة الإلكترونية والانترنت من أجل معرفة مدى إدمانهم على هذه المواقع والأجهزة فظهرت النتائج كما هي موضحة في الجدول التالي:

العينة / الإجابات	الذكور		الإناث	
	التكرارات	النسب المئوية	التكرارات	النسب المئوية
ساعة واحدة في اليوم	00	%00	02	%02,22
من ساعة إلى 3 ساعات في اليوم	12	%13,33	25	%27,77
أكثر من 3 ساعات في اليوم	78	%86,66	63	%70
المجموع	90	%100	90	%100

الجدول رقم 02 يبين عدد الساعات التي يقضيها المراهق مع الالعاب الإلكترونية

تظهر النتائج أعلاه وجود فترات زمنية طويلة لاستعمال الإنترنت والألعاب الإلكترونية من طرف التلاميذ المراهقين من الجنسين وبالتالي وجود إدمان الكتروني لكليهما وبالتالي تأكيد الفرضية الثانية والتي كان محتواها بوجود استعمال مفرط للألعاب الإلكترونية من طرف الجنسين.

أما التساؤل الثالث فكان حول أكثر وسيلة إلكترونية استخداما من طرف المراهقين ذكور وإناث، فكانت إجاباتهم كما هي موضحة في الجدول:

العينة / الإجابات	الذكور		الإناث	
	التكرارات	النسب المئوية	التكرارات	النسب المئوية
الهاتف النقال	71	%78,88	66	%73,33
جهاز الحاسوب المنزلي	03	%03,33	14	%15,55
لوحة إلكترونية ذكية	06	%06،66	09	%10
أجهزة الفيديو	10	%11,11	03	%03,33
المجموع	90	%100	90	%100

الجدول رقم 03 يبين أكثر وسيلة إلكترونية استخداما من طرف المراهقين المتمدرسين

هذه النتائج تترجم أنّ الوسيلة الأكثر استخداما من طرف عينة الدراسة هي الهواتف النقالة سواء ذكورا أو إناثا، فقد كانت بنسبة 78% للذكور تليه مباشرة 66% للإناث وبعدها مختلف الأجهزة ما بين الأجهزة المنزلية أو الفردية كاللوحات الذكية وألعاب الفيديو الخاصّة. وبالتالي تم التحقق من صحة الفرضية الثالثة والتي كانت ترجح بالتالي تم التحقق من صحة الفرضية الثالثة والتي كانت ترجح ارتفاع نسبة استعمال الهواتف الذكية عن باقي الأجهزة الإلكترونية.

أما التساؤل حول أكثر لعبة إلكترونية أكثرا استعمالا من طرف المراهقين المتمدرسين فكانت نتائجهم كما هي مبينة في الجدول التالي:

العينة / الإجابات	الذكور		الإناث	
	التكرارات	النسب المئوية	التكرارات	النسب المئوية
لعبة البجي	40	%44,44	20	%22,22
لعبة فريفاير	31	%34,44	30	%33,33
لعبة فورتنايت	15	%16,66	25	%27,77
ألعاب أخرى	04	%04,44	15	%16,66
المجموع	90	%100	90	%100

الجدول رقم 04 يمثل أكثر لعبة إلكترونية إنتشارا بين المراهقين

نلاحظ أن هناك أنواع معينة من الألعاب الإلكترونية منتشرة أكثر من غيرها، كما نلاحظ أن هناك اختلافات وفروقات ما بين الذكور والإناث من اهتماماتهم بهذه الألعاب، إذ نلاحظ أن اللعبة الإلكترونية الأكثر انتشارا لدى فئة الذكور هي لعبة بابجي بالدرجة الأولى بنسبة 40 بالمئة، أما عند الإناث فإن أكثر لعبة منتشرة هي لعبة فريفاير بنسبة 30 بالمئة. وبالتالي تحقيق الفرضية الرابعة حول طبيعة الالعاب الإلكترونية تختلف حسب الجنس.

أما بالنسبة للتساؤل الخاص برفقة من تستعمل هذه الأجهزة فكانت النتائج كما يلي:

العينة / الإجابات	الذكور		الإناث	
	التكرارات	النسب المئوية	التكرارات	النسب المئوية
بمفردك	60	%66،66	50	%55,5
مع عائلتك	03	%03،33	16	%17,77
مع أصدقائك	27	%30	24	%26,66
المجموع	90	%100	90	%100

الجدول رقم 05 يمثل مرافقة المراهق المتمدرس في استعماله للأجهزة الإلكترونية

إجابات التلاميذ كانت تؤكد استخداماتهم للأنترنت والأجهزة الإلكترونية تكون بمفردهم كأعلى نسبة لجنس الذكور والإناث بنسبة 60 %و 50% على التوالي ، وبالتالي فهنا نلاحظ وجود خطر الاستعمال والمشاهدات غير اللائقة في غياب رقابة الأولياء.

أما التساؤل الخامس فكان حول هل قام المراهق في موقف ما بتقليد ما يتم متابعته عبر الألعاب الإلكترونية وتحاول تطبيق تلك المشاهد على ارض الواقع، فكانت إجابتهم كما هي موضحة في الجدول التالي:

العينة / الإجابات	الذكور		الإناث	
	التكرارات	النسب المئوية	التكرارات	النسب المئوية
نعم	81	%90	65	%72,22
لا	09	%10	25	%27,77
المجموع	90	%100	90	%100

الجدول رقم 06 يوضح مدى تقليد المراهق المتمدرس للمشاهد المعروضة على الألعاب الإلكترونية في حياته اليومية

يتضح لنا أن عينة الدراسة أقرت بتقليدها لبعض المشاهد والمواقف التي تصادفها من خلال الألعاب الإلكترونية في حياتهم اليومية فقد كانت نسبة تقليدها على أرض الواقع من طرف المراهقين المتمدرسين الذكور 81 بالمئة في حين أن نسبتها عند الإناث بلغت 65 بالمئة، وبالتالي فإن الألعاب الإلكترونية لها تأثير على سلوكات المراهقين سواء داخل المدرسة أو خارجها.

5-5- مناقشة النتائج:

فمن خلال النتائج المتحصل عليها من إجابات التلاميذ عينة الدراسة والموضحة في الجداول السابقة، فقد كان هناك فعلا إدمان على الألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين المتمدرسين الذين هم عينة الدراسة والمقدر عددهم ب 180 مراهق، ويتضح ذلك من خلال عدد ساعات استعمالهم للأنترنت والالعاب الإلكترونية ، إضافة إلى وجود خطر استعمالهم لهذه الأجهزة بمفردهم فقد كانت النسبة مرتفعة، وأما عن أكثر الأجهزة استخداما فقد بينت النتائج أن الهواتف النقالة في المقدمة وهذا فعلا ملاحظ على أرض الواقع، إذ أن التلاميذ رغم صغر سنهم إلا أن نسبة كبيرة منهم تمتلك هواتف نقالة ذكية ويتم اصطحابها معهم حتى إلى المدرسة، أما فيما يخص مدى تقليد المراهق لما يتم مشاهدته ومعايشته من خلال الألعاب الإلكترونية فقد كانت الإجابة بنعم أي وجود هناك محاكاة وتقليد لكل ما يتم تلقيه خاصة ما تعلق بأساليب العنف، بعد التوصل إلى إجابات على تساؤلات الدراسة من خلال نتائج الاستمارات الخاصة بالمراهقين المتمدرسين،

حاولنا تحليل النتائج الخاصة بالأسئلة النصف مفتوحة والتي كانت موجهة للأستاذة من نفس المدرستين، حول سلوكات التلاميذ داخل المدرسة، وبالربط ما بين نتائج تطبيق الاستمارات على التلاميذ ونتائج إجابات الأساتذة حول سلوكات نفس العينة في المدرسة يتضح لنا أن نسبة كبيرة جدا من عينة الدراسة تعاني من أعراض متشابهة إلى حد كبير فأغلبيتهم تعاني من النسيان والذي يظهر حسب أساتذتهم في نسيان واجباتهم المنزلية، ضف إلى ذلك طابع العنف الذي يظهر على سلوكاتهم داخل الفصل الدراسي وحتى خارجه، وهذا الشيء لم يمس الذكور فقط وإنما نلاحظ عنف لدى الفتيات كذلك، بدون أن ننسى أهم اضطراب تم ذكره وهو غياب التواصل الفعال فيما بين التلاميذ والأساتذة وكأن كل تلميذ يعيش في عالم خاص به ينتظر فقط متى ينتهي وقت الحصة، للخروج للعبث بأجهزتهم وهواتفهم النقالة التي صارت تدخل معهم حتى داخل الأقسام في ظل غياب الرقابة الصارمة من طرف المسؤولين في المدرسة، كما نلاحظ أن هناك عدم انتباه ملفت للنظر للكثير من التلاميذ والذي ينعكس بشكل مباشر على تحصيلهم الدراسي وبالتالي تدني مستوى النتائج الدراسية.

كما لاحظنا عدم وجود فرق من حيث الجنس فيما يخص موضوع الإدمان الإلكتروني مع وجود فروقات بسيطة من حيث الوسائل الإلكترونية الأكثر استخداما ما بين الذكور والإناث، كما يوجد فرق واضح من حيث تأثير هذه الوسائل والأجهزة المتنوعة على سلوكاتهم المدرسية فنسبة كبيرة جدا كانت لها انعكاسات واضحة حسب تقارير الأساتذة وحسب نتائج الاستمارات.

ففي آخر الدراسة يمكننا القول أننا أجبنا على كل أسئلة الدراسة التي طرحت سابقا، وبالتالي يمكننا الوصول إلى نتيجة مفادها أنّ الإدمان الإلكتروني بأنواعه وخاصة إدمان الألعاب الإلكترونية له الأثر البالغ على سلوكات التلاميذ من المراهقين داخل المدرسة وحتى خارجها يمكن تلخيصها في ضعف التواصل الاجتماعي على أرض الواقع، عدم الانتباه وضعف التركيز، ظهور سلوكات عنيفة وخاصة داخل المدرسة مع وجود مشكلة النسيان، وكل هذه المشكلات أثرت بشكل مباشر على نتائجهم الدراسية وعليه يمكننا أن نقترح بعض النصائح التي من شأنها التقليل من خطر الإدمان الإلكتروني.

خاتمة:

الإدمان الإلكتروني لدى المراهقين يعتبر ظاهرة سريعة الانتشار وكثيرة المخاطر على الصحة النفسية والعقلية لمستخدميه خاصة على فئة المراهقين، كون مرحلة المراهقة تعتبر من المراحل الحساسة والمهمة في تكوين شخصية مستقلة للفرد وبناء الصورة الذاتية الإيجابية التي يحتاجها فيما بعد للتواصل الاجتماعي والعملي. وبالتالي وجب أخذ الحيطة والحذر فيما يخص استعمالات المراهقين للأجهزة الإلكترونية بصفة عامة والألعاب بصفة خاصة. وارتأينا أن نقترح بعض الاقتراحات التي من شانها أن تخفف من التأثير السلبي لهذه التبعية الإلكترونية من طرف المراهقين وحمايتهم على المدى القصير والبعيد. ويمكن أن نذكر البعض منها في النقاط التالية:

- وضع مدة زمنية محددة عند استعمال الأجهزة الإلكترونية والإنترنت لا تزيد عن الساعتين في اليوم خاصة لفئة المراهقين.
- منع اصطحاب واستعمال الهواتف النقالة داخل المدارس منعا مطلقا.
- تخصيص خلايا الاستماع والإنصات داخل المدارس لمساعدة المتمدرسين على التخلص من مظاهر التبعية الإلكترونية.

- دمج مادة التربية الإعلامية في كل الأطوار الدراسية وإعطائها قيمة علمية وتربوية مناسبة.
- وضع برامج تمنع وصول المستخدمين إلى المواقع الغير المناسبة أو المحرضة على العنف.
- تخصيص أماكن آمنة ومُراقبة من أجل التسلية والترفيه مناسبة للمتمدرسين في مختلف الأعمار، والتشجيع على ممارسة الرياضة والألعاب الجماعية التي تعزز صحتهم الجسدية والنفسية

المصادر والمراجع:

باللغة العربية:

1- خليل ميخائيل معوض. (1993). سيكولوجية النمو الطفولة والمراهقة، الطبعة 3، دار الفكر الجامعي، الإسكندرية، مصر

2- رولا الحمصي.(2008). إدمان الانترنت عند الشباب وعلاقته بمهارات الاتصال الاجتماعي، جامعة دمشق.

3- سامي محمد ملحم. (2004). علم النفس النمو دورة حياة الإنسان، الطبعة 1، دار الفكر ، عمان ، الأردن.

4- سهام معيجل، علي عبد الحسن برسيم. (2016). الإدمان على الأنترنت وعلاقته ببعض المتغيرات لدى طلبة الجامعة، مجلة أبحاث، المجلد 12، العدد 24.

5- صبرينة حمادي. (2015). الإدمان على الأنترنت وعلاقته بالإغتراب النفسي والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، الجزائر.

6- مها حسني الشحروري.(2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ط1، دار المسيرة ، عمان، الأردن.

7- ميخائيل إبراهيم أسعد. (1994). مشكلات الطفولة والمراهقة، الطبعة 2، دار الجيل بيروت، لبنان.

8- نايف ضيف الله العتيبي. (2016). التحريض على التطرف الفكري عبر وسائل الإعلام الجديدة، دراسة تحليل مضمون، رسالة ماجستير ، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، كلية العلوم الإجتماعية، قسم الإعلام.

باللغة الأجنبية:

1- Dabesse. M. (1993). L'adolescence, Presse Universitaire de France, Ed Delta, Paris.

2- Sauveur. B. (1991). L'adolescence «L'âge de tempête », édition guide sante hachette, Paris.

المواقع الإلكترونية:

www.uaez.com/vb

References :

1. Maʿwadh, Khalil Mikha'il. (1993). *Psychology of development: Childhood and adolescence* (3rd ed.). Dar Al-Fikr Al-Jami'i, Alexandria, Egypt.
2. Al-Homsi, Rula. (2008). *Internet addiction among youth and its relation to social communication skills* (Master's thesis, University of Damascus).
3. Milhim, Sami Muhammad. (2004). *Developmental psychology: The human life cycle* (1st ed.). Dar Al-Fikr, Amman, Jordan.
4. Muʿijil, Siham, & Barssim, Ali Abd Al-Hasan. (2016). Internet addiction and its relationship with some variables among university students. *Abhath Journal*, 12(24).
5. Hammadi, Sabrina. (2015). *Internet addiction and its relationship with psychological alienation and aggressive behavior among secondary school students* (Master's thesis, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Hadj Lakhdar, Batna, Algeria).
6. Al-Shahrouri, Maha Husni. (2008). *Electronic games in the era of globalization* (1st ed.). Dar Al-Maseera, Amman, Jordan.
7. Asʿad, Mikha'il Ibrahim. (1994). *Childhood and adolescence problems* (2nd ed.). Dar Al-Jeel, Beirut, Lebanon.
8. Al-ʿUtaybi, Nayif Dayf Allah. (2016). *Incitement to ideological extremism through new media: A content analysis study* (Master's thesis, Naif Arab University for Security Sciences, College of Social Sciences, Department of Media).