وزارة التعليـم العالـي والبحث العلمي

جامعة العربي التبســي - تبسـة

جامعة العربي التبسي– تبسـة

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

الرقم التسلسلي: ...../2021

قسم: الإعلام والاتصال

مذكرة مكملة نيل شهادة الماستر أكاديمي (ل.م.د)

دفعة: 2021

الميدان: علوم إنسانية واجتماعية

الشعبة: علوم إنسانية

التخصص: اتصال تنظيمي

أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطالب الجامعي

دراسة ميدانية على عينة من مستخدمي الألعاب الالكترونية

إعداد الطالبتين:

❖ بهلول شريفة وفاء

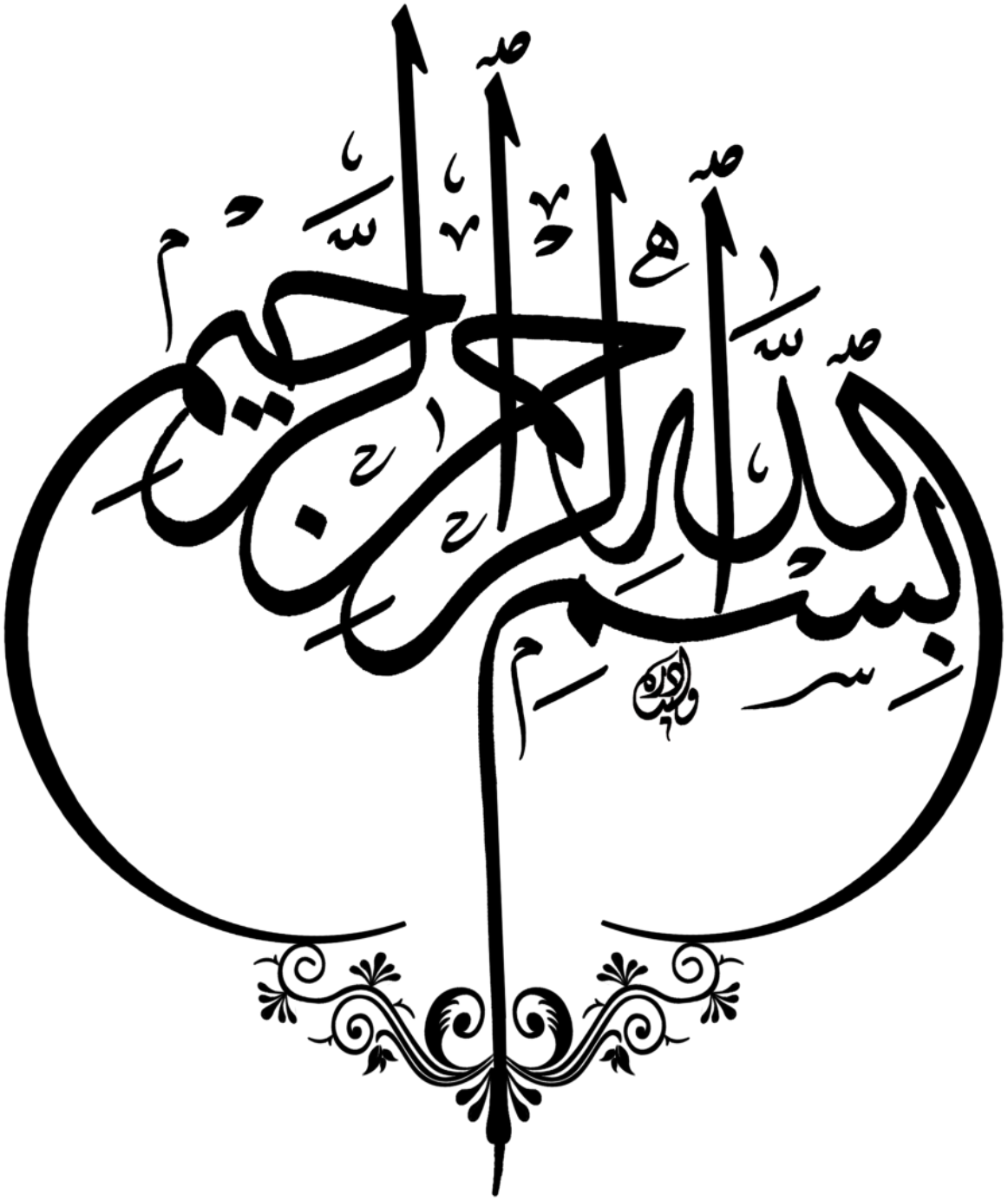
❖ جدلة مروى

إشراف الأستاذ:

✓ د. بوطورة أكرم

بوزيان عبد الغني	أستاذ محاضر – أ–	رئيسا
بوطورة أكرم	أستاذ محاضر – أ –	مشرفا ومقررا
براي محمد	أستاذ محاضر – أ –	عضو ممتحنا

السنة الجامعية : 2020 - 2021


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان

الحمد لله حتى يرضى .... وحين يرضى .... والحمد لله بعدما يرضى صاحب الفضل علينا وعلى كل الأنام ....

....والصلاة والسلام على اشرف المرسلين المصطفى نور الإسلام.

ها قد أرسلتنا الأقدار إلى آخر المش‌وار الذي تتمناه خطوة البداية إلى نقطة النهاية، هذه الأقدار التي وضعت في طريقنا أناس وضعوا ثقتهم فينا واستحقوا منّ الشكر والامتنان.

أتقدم بجزيل الشكر إلى كل من ساعدنا في إنجاز هذا العمل المتواضع بداية بـــ:

الأستاذ المؤطر: **الدكتور أكرم بوطورة** الذي وجهنا بنصائحه القيمة من خلاله إشرافه المتميز .

وجزيل الامتنان و التقدير الى اللجنة المناقشة لقبولهم مناقشة عملنا والمكونة من : **الأستاذ الفاضل عبد الغني بوزيان و الأستاذ براي محمد**

وأصدقائنا الذين دعمونا في هذا العمل ، وكل من ساعدنا من قريب أو بعيد.

"إلى كل من علمنا حرفا ووجهنا بكلمة، ساعدنا برعاء من أجل إنجاز هذا العمل"

إهداء

إلى بؤرة النور التي عبرت بي نحو الآمال الجميلة والى من فنت عمرها

لتربيتي ورفيقة الدرب أمي الحبيبة

إلى من كان ولا يزال السند الذي أجده في كل الأوقات أبي العزيز أسأل الله

أن يشفيه

إلى أخي الغالي فؤاد الذي اشتاق إليه بكل جوارحي رحمة الله عليه

إلى أسرتي و أصدقائي وكل من دعاء لي بالخير

أهديكم هذا العمل المتواضع

شريفة وفاء

إهداء

الحمد لله كما ينبغي لجلال وجهه وعظيم سلطانه

أهدي هذا العمل المتواضع إلى والداي الكريمين حفظهما الله.

وإلى أخي رحمه الله وأسكنه فسيح جنانه

وإلى إخوتي وأخواتي الذين طالما كانوا سندا لي وإلى أصدقائي الذين قاسمت معهم مشوار حياتي وكانوا ذخرا لي.

مروى

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
شكر وعرفان	–
إهداء	–
إهداء	–
فهرس المحتويات	–
قائمة الجداول	–
مقدمة	01
الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسي	
1. الإشكالية	04
2. التساؤلات الفرعية	04
3. أسباب اختيار الموضوع	05
4. أهمية الدراسة	05
5. أهداف الدراسة	05
6. الدراسات السابقة	06
7. منهج الدراسة	10
8. مجتمع البحث والعينة	11
9. أدوات جمع البيانات	12
10. تحديد المصطلحات	13
الفصل الثاني: الطالب الجامعي و التحصيل الدراسي	
تمهيد	16
أولا الطالب الجامعي	16
1 -الجامعة	16
1.1 تعريف الجامعة	16
2.1 وظائف الجامعة	17
3.1 أهمية الجامعة	18
2- الطالب الجامعي	19
1.2 تعريف الطالب الجامعي	19
2.2 خصائص الطالب الجامعي	20
3.2 مشكلات الطالب الجامعي	23

ثانيا: التحصيل الدراسي	27
1-تعريف التحصيل الدراسي	27
2-أهمية التحصيل الدراسي	28
3-قياس التحصيل الدراسي	29
4- العوامل المؤثرة على التحصيل الدراسي	37
الفصل الثالث: الألعاب الالكترونية	
تمهيد	43
أولا : الألعاب الالكترونية	43
1- تعريف الألعاب الالكترونية	45
2-تاريخ الألعاب الالكترونية	48
3-أنواع الألعاب الالكترونية	52
4-وسائل الألعاب الالكترونية	52
ثانيا: أثار الألعاب الالكترونية	62
1 _ الأثر النفسي الاجتماعي	62
2 - الأثر الصحي	64
3- الأثر الاقتصادي	66
4- الأثر التعليمي	66
الفصل الرابع: الجزء التطبيقي	
1 تحليل وتفسير البيانات	68
2 النتائج الجزئية للدراسة	88
3 النتائج العامة للدراسة	92
الخاتمة	94
قائمة المصادر والمراجع	96
الملاحق	101

قائمة الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
01	يمثل توزيع المبحوثين حسب متغير الجنس	68
02	توزيع المبحوثين حسب متغير السن	69
03	يمثل توزيع المبحوثين حسب متغير الدخل الاجتماعي	69
04	يمثل توزيع المبحوثين حسب مدى ممارستهم للألعاب الالكترونية	70
05	يمثل توزيع المبحوثين حسب اختيارهم للأجهزة الأكثر استخداما في اللعب	70
06	يبين مدة بدأ الشغف بالألعاب الالكترونية حسب أفراد العينة	71
07	يمثل الوقت المفضل للعب حسب المبحوثين	72
08	يمثل توزيع أنواع الألعاب الالكترونية المفضلة لدى المبحوثين	72
09	يمثل توزيع المبحوثين حسب نمط المفضل لديهم للعب	73
10	يمثل توزيع المبحوثين حسب مواقع اللعب المفضلة لديهم	74
11	يبين عدد الساعات التي يقضونها المبحوثين في اللعب	74
12	يمثل توزيع المبحوثين حسب هدف امكانية كون التسلية و الترفيه دافع للعب	75
13	خاص بإمكانية اعتبار الألعاب الالكترونية وسيلة لشغل وقت الفراغ المبحوثين	75
14	يمثل علاقة الإحباط بممارسة الألعاب الالكترونية من طرف المبحوثين	76
15	يمثل علاقة تمنية القدرات العقلية بممارسة الألعاب الالكترونية من طرف افراد العينة	76
16	يمثل دور العاب الالكترونية في نسيان ضغوط الدراسة لدى المبحوثين	77
17	يمثل أهمية جودة الألعاب كدافع لممارستها من طرف المبحوثين	77
18	خاص باعتبار الانترنت كسبب لممارسة الألعاب الالكترونية من طرف أفراد العينة	78
19	يمثل اهمية زيادة المواقع الخاصة بالالعاب كسببلممارستها من طرف المبحوثين	78
20	يمثل إمكانية اعتبار اقتراح الأصدقاء كدافع لممارسة الألعاب الالكترونية من طرف افراد العينة	79
21	خاص بإجابة المبحوثين حول مدى مشاركتهم لنتائج العابهم على مواقع التواصل	79
22	يمثل نسبة إتاحة الوسيلة كدافع لممارسة الالعاب الالكترونية لدى المبحوثين	81
23	يمثل فرصة اعتبار ممارسة الألعاب الالكترونية كأداة لتحقيق الربح المادي	81
24	يمثل مجال ممارسة الالعاب الالكترونية حافز لصناعتها مستقبلا من طرف المبحوثين	82
25	يمثل امكانية اعتبار صناعة الالعاب الالكترونية كمجال للتنافس الترفيهي من طرف المبحوثين	82
26	يمثل دور ممارسة الالعاب الالكتونية في امكانية الشعور بالراحة النفسية للمبحوثين	83

27	يمثل اندماج المبحوثين في العالم الافتراضي	83
28	يمثل امكانية تقمص ادوار العالم الافتراضي في الواقع من طرفة المبحوثين	84
29	يمثل تاثير ممارسة الالعاب الالكترونية على تركيز المبحوثين	84
30	يمثل المبحوثين حسب درجة ادمانهم	85
31	يمثل دور ممارسة الالعاب الالكترونية في اهمال الدراسة لدى الممبحوثين	85
32	يمثل دور الالعاب ذات الطابع التعليمي على تنمية القدرات الفكرية لدى المبحوثين	86
33	يمثل ميول المبحوثين للالعاب متعدد اللاعبين	86
34	يمثل دور الاشهار في جذب انتباه المبحوثين لممارسة الالعاب الالكترونية	87

مقدمة

المقدمة:

في ظل ما أحدثته العولمة وما شهده العالم من تطور تكنولوجي هائل قد مس جميع مجالات الحياة منها السياسية و الاقتصادية وغيرها فكان استغلال ومواكبة التكنولوجيا من الأولويات التي أصبحت الدول عامة تبادر إليها والشركات الخاصة نظرا لما سيقدمه هذا من سهولة في أداء الخدمات و الأهم من ذلك تحقيق عائدات معتبرة .

ومن بين الصناعات التي أحرزت انتشارا واسعا وجذابا في مجال التكن ولوجيا الألعاب الالكترونية التي ترتكز على وظيفتين وظيفة نفعية ووظيفة امتاعية أي بمفهوم أخر لتحقيق الربح والتسلية في أن واحد .

بغض النظر عن نوعية الألعاب المنتشرة إلا أن الهدف المنشود يبقى واحدا وهو اكتساحها كل فئات العمرية والمستويات الثقافية، ولذلك يعنى هذا التصنيع باهتمام مبالغ وسيكشف تطوره كل مهارات اللعب وجعلها أكثر جاذبية وقبول، من طرف ممارسيها وسنخص بالذكر الطالب الجامعي كونه الفئة التي تعتمد على الأجهزة الالكترونية باختلاف أنواعها في دراستهم وتقديم بحوثهم الأكاديمية وبهذا من السهل جدا الدخول في عالم الألعاب الالكترونية .لامتلاكهم كل الأدوات التي ستدمجهم في مجال اللعب ، وبهذا تكون هذه الألعاب ذات تأثيرات ايجابية و سلبية على الطالب الجامعي خاصة على تحصيله الدراسي التي ستجره إلى الإدمان على اللعب فتصبح جزءا من الحصة التعليمية والواجبات الدراسية بالرغم من هذه السلبيات التي نجمت عن التعلق بالألعاب إلا أنه لا يجب أن ننكر أن هناك ايجابيات ليست عديدة لكنها موجودة ربما تسهم في زيادة مقدورهم الفكري بالنسبة للألعاب التعليمية .

لذلك كان اختيارنا نحو الألعاب الالكترونية وهدا لوجود علاقة بينها وبين الطالب الجامعي، وجاءت هذه الدراسة بعنوان : أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطالب الجامعي ومن خلال هذه الدراسة سنحاول التماس أثر الألعاب الالكترونية من الناحية السلبية و الايجابية ومدى تأثيرها على المستوى الدراسي لكل من طلبة الجامعة .

وقد تم تقسيم الدراسة إلى إطار منهجي وإطار نظري و جانب تطبيقي يمكن تلخيص محتواه في ما يأتي :

حيث يتناول الإطار المنهجي إشكالية الدراسة وتساؤلات فرعية وأسباب اختيار الموضوع وأهدافها إضافة إلى تحديد المفاهيم ومصطلحات الدراسة وأيضا الدراسات السابقة لرصد رؤية ما توقفت عنده هذه الدراسات أما الإطار النظري فيتكون من خطة بحث تضم فصلين :

أولا : وتطرقنا فيه إلى الطالب الجامعي والتحصيل الدراسي حيث تناولنا فيه تعريف الجامعة والطالب الجامعي إضافة إلى خصائصه ومشكلاته ثم يأتي تعريف التحصيل الدراسي وأهميته و قياس التحصيل الدراسي إضافة إلى أهم العوامل المؤثرة فيه.

أما الفصل الثالث فقد تناولنا فيه الألعاب الالكترونية وس يضم هذا الفصل تعريف الألعاب الالكترونية وتاريخها إضافة إلى أنواعها ووسائلها. أما ثانيا : فقد تضمن أثار الألعاب الالكترونية بصفة عامة.

الفصل الرابع : تطرقنا فيه إلى الإطار التطبيقي للدراسة و قد تم فيه عرض البيانات وتحليلها ثم استخرجنا النتائج الجزئية لكل محور وبعدها تمكننا بإعطاء نتائج العامة لهذه الدراسة وأنهينا بخاتمة تعتبر حوصلة عن الدراسة ككل.

الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسي

1. الإشكالية
2. التساؤلات الفرعية
3. أسباب اختيار الموضوع
4. أهمية الدراسة
5. أهداف الدراسة
6. الدراسات السابقة
7. منهج الدراسة
8. مجتمع البحث والعينة
9. أدوات جمع البيانات
10. تحديد المصطلحات

1. الإشكالية :

تعد الجامعة كيان إداري متخصص في تكوين الطالب ليجعل منه كفاءة تواجه سوق العمل مستقبلا، وذلك وفق مناهج وأنظمة دراسية واستراتيجيات فكرية مقدمة من طرف أساتذة ومشرفين قصد التبلور الفكري وإنتاج التحصيل العلمي المطلوب أثناء تكوينه وطبعا هذا الأخير يخضع لمجموعة من الوسائل ساهمت التكنولوجيا الحديثة في إتاحتها وتقديمها له على طبق من ذهب ، مع تزويدها بأنشطة ترفيهية من مواقع التواصل الاجتماعي مرورا بالألعاب الالكترونية التي بدورها تعد صناعة تكنولوجية يحاكي تصورها الواقع فمداخليها تقدر بالبيليارات مما أدى إلى زيادة الإقبال عليها وتفحصها حتى أن ممارستها لم تعد محصورة على الأطفال والمراهقين وحكرا على فئة خاصة بل أخذت تتدفق وصولا إلى الشباب عامة وطلاب الجامعة خاصة ، فنجد بمركز الحرم الجامعي كافة الحواسيب والهواتف الذكية مزودة بأنواع الألعاب الالكترونية من الأون لاين إلى الأوف لاين كما صنفت عالميا كمصدر للحصول على الراحة والاستجمام بالنسبة لهم ، ولكن الطالب كما وضحنا سابقا يحتاج لتحصيل علمي لنجاح مساره الأكاديمي فهذا المفاد العلمي يتجسد في شكل تحصيل دراسي جوهره نتائج تتحكم في بروزه لطموحه العملية.

فأي وسيلة ترفيهية في حياة هذا الطالب كألعاب الفيديو لا سيما عند انتشارها الواسع تخلف آثار ايجابية على تحصيله الدراسي من زيادة في التركيز والإبداع كما تنعكس في شكل آثار سلبية نتيجة اللعب المفرط الذي يصل به إلى إهمال وعدم تطوير كفاءاته العلمية وتناسي مهمته الأولى ودوره الرئيسي.

وفي ضوء ما تقدم تأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطالب الجامعي ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور طرحنا الإشكال التالي :

ما هو أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطالب الجامعي ؟

ولهذا فانه يندرج أسفله مجموعة من التساؤلات التالية :

2. التساؤلات الفرعية:

- ✓ ما هي عادات وأنماط استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية.
- ✓ ما هي دوافع استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية ؟.

- ✓ ما التأثيرات المحتملة من استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية على تحصيله الدراسي؟.

3. أسباب اختيار الموضوع :

وتنقسم إلى:

1.3- أسباب ذاتية :

- ✓ الرغبة الشخصية في معرفة أثر الألعاب الالكترونية على الطالب الجامعي خصوصا.
- ✓ اختبار مدى قدرتنا البحثية والمعرفية حول هذا الموضوع الذي يعتبر بالكاد جديدا ذو أهمية.

2.3- أسباب موضوعية:

- ✓ حداثة هذا الموضوع كون أن هذه الظاهرة انتشرت في وقت قياسي وسط الحرم الجامعي.
- ✓ طغي صناعة الألعاب الالكترونية على مستوى العالم واتخاذها كوجهة ترفيهية للطالب الجامعي.

4. أهمية الدراسة:

تندرج أهمية هذه الدراسة في ما يلي:

- ✓ معرفة الواقع الاتصالي الذي فرضته الألعاب الالكترونية على الصعيد الاجتماعي عامة وعلى طلاب الجامعة خاصة
- ✓ تسليط الضوء على الواقع الافتراضي الترفيهي الذي فرضته الألعاب الالكترونية على الطالب الجامعي وأثره على التحصيل الدراسي
- ✓ تقديم نتائج وتوصيات حول الأثر الذي ستحدثه الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطالب الجامعي.

5.أهداف الدراسة :

تهدف دراستنا إلى:

- ✓ التعرف على مدى استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية .
- ✓ محاولة معرفة شدة تأثير الألعاب الالكترونية على الطالب الجامعي .
- ✓ تسليط الضوء على أهم الأسباب التي دفعت الطالب الجامعي لاستخدام الألعاب الالكترونية .

- ✓ محاولة استخلاص أهم النتائج التي تتعلق بالتأثيرات المحتملة جراء استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية.
- ✓ محاولة كشف على مدى تأثير استخدام الطالب الجامعي الألعاب الالكترونية على نتائجه الدراسية.

6. الدراسات السابقة:

يحتاج الباحث إلى التراث العلمي ليصل إلى حقائق صحيحة وعلمية لذلك فاختيارها بما يتماشى مع متغيراتها الدراسية فاخترنا إذا أربع دراسات سابقة تتناسب مع طبيعة موضوعنا بداية بالدراسة الأولى.

1.6- دراسة الأولى: الألعاب الالكترونية واقع ممارساتها لدى طلبة جامعتي سلطان قابوس بعمان وجامعة المنوفية بمصر ومدى توفرها بمكتبتي الجامعتين.

هي مذكره مكمله لنيل شهادة الماجستير- الألعاب الالكترونية واقع ممارساتها لدى طلبة جامعتي سلطان قابوس بعمان وجامعة المنوفية بمصر ومدى توفرها بمكتبتي الجامعتين - حيث جاءت إشكاليه الدراسة حول مدى استخدام الشباب العربي للألعاب الالكترونية وأهميتها في حياتهم وما مدا إدراجها ضمن مقتنيات المكتبة كوسيلة تعليمية ترفيهية ومشجعه على ارتياد المكتبة والتفاعل معها وقد اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي والذي يعتبر الأكثر مناسبة لموضوع الدراسة حيث اعتمد في عينة الدراسة على عدد مئة (100) طالب في كل من كليتي الآداب والتربية كاتجاه يمثل الكليات النظرية.100 طالب في كل من كليتي الطب والهندسة كاتجاه يمثل الكليات العملية في كلتا الجامعتين ومن ثم أصبح مجموع الطلاب هو 400 طالب وطالبة من كل جامعة وعدد 800 طالب من كلتا الجامعتين.

وقد أظهرت نتائج هذه الدراسة أن الشباب العربي يستخدم الألعاب الالكترونية بنسبة عالية تصل في جامعة السلطان قابوس إلى 94 % و 73.9% بجامعة المنوفية حيث يقضون في ممارسة اللعب مابين ساعة إلى أربعة ساعات في الأسبوع وأكثر الأوقات التي يلعبون فيها هي عطلة الأسبوع أو مرة واحدة في الأسبوع وقليل منهم يلعب يوميا ومن بين النتائج المحققة من هذه الدراسة في إظهار الفوائد من

خلال ممارسة الشباب للألعاب الالكترونية ومن بينها : التسلية والترويح عن النفس وشغل وقت الفراغ وتنمية المهارات وتشير هذه النتائج إلى استحواذ الألعاب على فكر وعقل الشباب.[1]

وتلتقي هذه الدراسة مع موضوع دراستنا كونها ركزت على الألعاب الالكترونية وممارستها لدى الطالب الجامعي حيث أن معظم الدراسات تستهدف فئة المراهقين والأطفال

تختلف هذه الدراسة على دراستنا في اهتمامها بواقع هذه الألعاب الذي يسعى من خلاله إلى معرفة أنواع الألعاب الالكترونية وأهم الوسائل المستخدمة في اللعب وغيرها من الأساليب التي تظهر وقائع هذه الألعاب الالكترونية الممارسة من طرف الطالب الجامعي وفي المقابل ركزت دراستنا على أهم التأثيرات التي تحدثها هذه الألعاب الالكترونية على الطالب الجامعي سوءا كان الأثر سلبيا أم ايجابيا.

2.6- الدراسة الثانية السامرائي الإشباعات المحققة للشباب الجامعي من العاب الأون لاين عبر موقع يوتيوب دراسة تطبيقية على طلبة الجامعات الأردنية

احمد عبد الكريم علي السامرائي الإشباعات المحققة للشباب الجامعي من العاب الأون لاين عبر موقع يوتيوب دراسة تطبيقية على طلبة الجامعات الأردنية تخصص صحافة وإعلام جامعة الشرق الأوسط مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير طرحت الدراسة الإشكال الممثل في : ما هي الإشباعات المتحققة للشباب الجامعي من العاب الأون لاين عبر موقع يوتيوب ؟

حيث للإجابة على هذا الإشكال اعتمد الباحث على المنهج المسح الوصفي من خلال مسح جمهور وسائل الاتصال وتكون مجتمع الدراسة من الشباب الجامعي وقد اختار الباحث جامعتي الشرق الأوسط فالجامعة الأردنية نموذجا فالجامعة الأردنية تضم 4500 طالب و4000 طالب في جامعة الشرق الأوسط أما العينة فكانت عشوائية بلغت 220 مفردة مقسمة 110 عينة لكل من الجامعتين المذكورتين سابقا وقد توصل من خلال العينة إلى مجموعة من النتائج نذكر منها : أن النوع هذا من الفيديوهات يلاقي اهتمام ومتابعة من قبل الشباب الجامعي تتعرض عينة البحث إلى مقاطع فور نشرها وذلك يعود إلى اشتراك الشخص في قناة لاعب هذه الألعاب في جولة تنبيه حيث نشر لهذه المقاطع على اليوتيوب وأظهرت النتائج أيضا أكثر أنواع الألعاب المتابعة من قبل عينة الدراسة من حيث المضمون هو العاب

[1]-ناهد محمد بيسوني و نادية بوسعيدي ، **الالعاب الالكترونية واقع ممارساتها لدى طلبة جامعتي السلطان القابوس في سلطنة عمان وجامعة المتوفية في مصر و مدى توافرها في مكتبتي الجامعتين** ، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر ، جامعة السلطان قابوس ، سلطنة عمان ، 2019 ص225.

الأون لاين الضخمة التي تجمع لاعبين مختلفين من حول العالم في لعبة واحدة ومن نتائجها حول الإشباعات نذكر تحقيق الإشباعات النفسية مثل الترفيه وبعض الإشباعات المعرفية بنسبة كبيرة نوعا ما.فهذه الدراسة إذ تتشابه مع احد المتغيرات الراهنة الخاصة بموضوعنا ألا وهو الألعاب الأون لاين التي هي من أنواع الألعاب الالكترونية المستهدفة من قبل دراستنا وتشير نتائج الدراسة إلى إمكانية وجود اثر مراد دراسته . نظرا لنسبة الاستخدام الموضحة لكنها تختلف في استخدام اليوتيوب كموقع في نشر فقط فيديوهات حول الألعاب ولكن في دراستنا سنحاول معرفة مدى استخدام الطالب الجامعي لألعاب الالكترونية وأثارها على التحصيل الدراسي لهذا الأخير[1].

3.6- الدراسة الثالثة مريم قويدر **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال:**

وهي مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص مجتمع المعلومات للباحثة "مريم قويدر" والتي كانت بعنوان اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال حيث اعتمدت على إشكالية بحث مفادها اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ؟ الجزائريون المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

وقد اندرجت هذه الدراسة ضمن المنهج الوصفي التحليلي والذي يهدف من خلاله إلى معرفة الأثر من ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الأطفال وذلك بوصف الظاهرة المدروسة وتصويرها كميا عن طريق جمع معلومات مقننة عن المشكلة وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة.

حيث تكون مجتمع الدراسة وعينتها من 200 طفل أعمارهم بين 7-12 سنة من الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية ويتمركزون في العاصمة الجزائرية بحيث أن العينة من مدارس العاصمة.

فكانت أهم النتائج المستخلصة من الدراسة أن:

غالبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية هذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكومبيوتر.

[1]- أحمد عبد الكريم علي السامراني ، **الاشباعات المتحققة للشباب الجامعي من العاب الاون لاين عبر موقع يوتيوب** ، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر ، تخصص صحافة و إعلام ، جامعة الشرق الأوسط ، الأردن، 2020، ص 40.

كما أنها جعلته أكثر إصرارا عل تحقيق النجاح والفوز وتحقيق أهدافه والتخطيط لحياته وبالنسبة لأولياء أصحاب المستوى التعليمي المرتفع والمتوسط فأنهم يدركون إخطار إدمان الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال وتنشئتهم الاجتماعية.

في حين أن أصحاب المستوى التعليمي الضعيف بمليون لترك أولادهم يمارسون هذه الألعاب خوفا من احتكاكهم برفقاء السوء خارج البيت ويجهلون بذلك خطر الألعاب على التنشئة الاجتماعية لأبنائهم[1]

إن نقطه التشابه بين هذه الدراسة ودراستنا تكمن في اثر الألعاب الالكترونية وهو المتغير المستقل بالإضافة إلى اعتمادها على الاستبيان كأداة لجمع البيانات أما نقاط الاختلاف فتشمل المتغير التابع وعينه الدراسة ومجتمع البحث

4.6- الدراسة الرابعة : أثر لعبة بابجي PUBG على التحصيل الدراسي لدى طلاب مدرسة سامي العلمي الثانوية للبنين بمحافظة غزة ؟

دراسة ميدانية لعبد المنعم إبراهيم إسماعيل المدهون حيث طرح الباحث الأشكال التالي: ما أثر لعبة بابجي PuBG على التحصيل الدراسي لدى طلاب مدرسة سامي العلمي الثانوية للبنين بمحافظة غزة ؟

حيث اعتمد الباحث على المنهج شبه التجريبي من خلال السؤال الأتي : هل توجد فروق بين مستويات الطلاب التحصيلية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية؟

تكون مجتمع الدراسة من طلاب الصف العاشر الأساسي بمدرسة سامي العلمي الثانوية للبنين في محافظة غزة للعام الدراسي 2019 من خلال أداة الدراسة ثم إجراءات امتحان قبلي لعينية مكونة من 30 طالب كمجموعة تجريبية و30 طالب كمجموعة ضابطة وجاءت من ابرز نتائج الدراسة:

- للعبة بوبجي تأثيرا على مستويات الطلاب التحصيلية ولكن المدى البعيد ويكون التأثير أعمق وأكثر خطرا.
- للعبة بوبجي تأثير على أنماط التفكير لدى الطلاب وخصوصا في الأسئلة التي تحتاج إلى تحليل.

[1]-مريم قويدر ، **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال** ، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر ؛ تخصص مجتمع المعلومات ، جامعة الجزائر 3 , الجزائر ، 2012، ص 22.

- لعبة تسيطر على عقول الطلاب حيث تضع ذهنه وصفاءه وتقبل المادة التعليمية من المعلم.
- تجعل الطالب يشعر بالملل من المواد الأساسية الدراسية حيث أنها لا تحتوي على عناصر الجذب الموجودة في لعبة البوبجي التي تشد الذهن وتسيطر على الحواس[1].
- فتشابهت هذه الدراسة مع دراستنا من حيث تواجد المتغيرين معا ومن حيث احد الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي ولكنها تختلف عن دراستنا في نوع المنهج والعينة والفئة المراد دراستها.

7. منهج الدراسة

أ) المنهج لغة :

مأخوذ من مادة نهج والنهج الطريق ونهج للأمر أوضحه وفلان نهج سبيل فلان سلك مسلكه والجمع نهج ومناهج وعلى هذا فالمنهج في اللغة يعني الطريق الواضح أوالخطة المرسومة للسير عليه.[2]

ب) المنهج اصطلاحا :

هو الطريق المؤدي إلى الكشف الحقيقة في العلوم بواسطة طائفة من القواعد العامة تهيمن على سير العقل وتحدد عملياته الفكرية حتى يصل إلى نتيجة معلومة.[3]

ومن بين هذه المناهج المنهج الوصفي حيث يحظى هذا المنهج بمكانة خاصة في مجال العلوم الإنسانية، حيث أن نسبة كبيرة من الدراسات والبحوث الإنسانية المنشورة هي وصفية في طبيعتها، وان المنهج الوصفي يلائم العديد من المشكلات العلوم الإنسانية أكثر من غيرها. فالدراسات التي تعنى بتقييم الاتجاهات، أو تسعى للوقوف على وجهات النشر، أو تهدف إلى جمع البيانات الديموغرافية من الأفراد، أو ترمي إلى التعرف على ظروف العمل ووسائله.[4]

وهو يقوم أيضا بالبحث عن أوصاف دقيقه للظاهرة عن طريق مجموعه من الأسئلة هي

- ✓ ما الوضع الحالي لهذه الدراسة؟

---

[1]–المدهون عبد المنعم أبراهيم وسمور، محمد. **أثر لعبة ببجي (PUBG) على التحصيل الدراسي : دراسة ميدنية**، مشروع نشر ثقافة البحث العلمي في التعليم العام ، مدرية التربية و التعليم /غرب غزة (2019)، ص40.

[2]–حلمي عبد المنعم صابر ، **منهجية البحث وضوابطه**، دار جرير للنشر والتوزيع ، السعودية ، 2010، ص 13.

[3]–المرجع نفسه ص 14.

4– سعد سليماني المشهداني ، **منهجية البحث العلمي** ،ط 1 ، دار أسامة للنشر و التوزيع،عمان، 2019 ص ص 125 .126

- ✓ من أين نبدأ الدراسة؟
- ✓ ما العلاقات بين الظاهرة المدروسة والظواهر الأخرى؟
- ✓ ما النتائج المتوقعة لدراسة الظاهرة؟

الإجابة عن هذه الأسئلة تتم من خلال جمع الحقائق والبيانات الكميه أوالكيفية عن الظاهرة المحددة تفسير هذه الحقائق تفسيرا كافيا[1].

ومنه اعتمدنا في دراساتنا على المنهج الوصفي المعتمد على التحليل وذلك لكونه يتناسب مع طبيعة الموضوع المراد دراسته ويجسد طريقه الوصول إلى النتائج الصحيحة التي تتناسب مع تساؤلات الموضوع في إطار الدراسة ويحقق لنا المنهج المتبع الوصول إلى الأهداف التي تسعى إليها الدراسة من بينها تفسير الآثار المحتملة من جراء استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية وبالتالي بلورة الانعكاسات على هذه الفئة .

8. مجتمع البحث والعينة

أ) تعريف مجتمع البحث:

ويقصد به كامل إفراد أو إحداث أو مشاهدات موضوع البحث أو الدراسة .

ب) تعريف العينة:

هي فئة تمثل مجتمع البحث أو جمهور البحث اي جميع المفردات الظاهرة التي يدرسها الباحث أو جميع الإفراد أو الأشخاص أو الأشياء الذين يكونون موضوع مشكله البحث .[2]

يشمل مجتمع البحث في دراستنا طلاب الجامعة على أنحاء الوطن وبكل الكليات أيضا وبما إن هناك صعوبة في دراسة المجتمع ككل كان لزاما علينا اخذ عينه عن طريق استمارة الكترونية نظرا لعدم توفر جميع المستويات بالجامعة والقدرة على تغطيه جامعات أخرى خلاف جامعتنا [3]

---

[1]–فاطمة عوض صابر و ميرفت علي خفاجة ، **أسس و مبادئ البحث العلمي** ، ط1ة مكتبة و مطبعة الإشعاع الفنية ،مصر، 2002 ، ص 87.

[2]–رجاء وحيد الدويدري ،**البحث العلمي اساسياته النظرية و ممارساته العلمية**،ط1،دار الفكر المعاصر،دمشق،2000،ص 305.

[3]–محمد عبيدات وآخرون ، **منهجية البحث العلمي القواعد والمراحل والتطبيقات**، دار وائل للنشر والتوزيع ، الاردن ، 1999، ص 85.

فالعينة كانت عرضية وهدا لصعوبة الحصول على العدد الكافي من المبحوثين نتيجة للظروف الخاصة التي نمر بها حيث بلغت 110 مفردة . ونظرا لضيق الوقت المحدد لاتمام المذكرة أيضا .

9. أدوات جمع البيانات:

1.9- الاستبيان:

يعد الاستبيان وسيله من وسائل جمع المعلومات وقد يستخدم على إطار واسع ليشمل الأمة أوفي إطار ضيق على نطاق الدراسة وبطبيعة الحال فهويختلف في طوله ودرجه تعقيده إن الجهد الأكبر في الاستبيان يتطلب بناء فقرات جيده والحصول على استجابات كاملة وفي الأهمية بمكان أن تكون أسئلة الدراسة وفرضيتها واضحة ومعرفه كي يكون بالإمكان بناء الفقرات بشكل جيد.[1]

أ) تعريف الاستبيان:

أداه الحصول على الحقائق وتجميع البيانات بالفعل ويعتمد الاستبيان على إعداد مجموعه من الأسئلة ترسل لي عدد كبير من أفراد المجتمع[2]

اعتمدنا على أداه الاستبيان لأن خصائصها تتماشى مع المجال الزمني الضيق لدراستنا وعدم القدرة على تغطيه كافة مجتمع البحث حيث قمنا بتقسيم محاور استمارة الاستبيان من خلال تجسيد تساؤلات البحث بحيث يكون كل محور طريقه لجمع البيانات والوصول إلى النتائج المراد تحقيقها.

فقد تنوعت أسئلة الاستمارة بين المغلقة والمفتوحة وتضمنت فتح المجال المبحوثين للإجابة بحريه ، وذلك لتجنب وضع المبحوث تحت الإلزامية في الإجابة مما يؤدي في بعض الأحيان إلى إجابات عامه ومتشابهه.

وقد تم تقسيم استمارة هذه الدراسة إلى 34 سؤال وإلى 4 محاور وهي كالأتي:

- المحور الأول: البيانات شخصيه
- المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية.
- المحور الثالث: دوافع استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية.

[1] منذر الضامن ، **اساسيات البحث العلمي** ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ، 2006، ص 91 .
[2] أحمد بدر ، **أصول البحث العلمي و مناهجه** ، المكتبة الأكاديمية ، القاهرة ،1994،ص 341.

❖ المحور الرابع : التأثيرات المحتملة على التحصيل الدراسي للطالب الجامعي.

2.9- الملاحظة

أ) تعريف الملاحظة:

يعرفها احمد بدر :

تعتبر الملاحظة وسيله هامه من وسائل تجميع البيانات ذلك لأنها تسهم إسهاما أساسيا في البحث الوصفي وهناك معلومات يمكن الباحث أن يحصل عليها بالفحص المباشر وذلك عندما يكون الأمر متعلقا بالأشياء المادية والنماذج وفي هذه الحالة فان العملية تكون بسيطة نسبيا حيث تتضمن التصنيف والقياس والعدد ولكن هناك عمليات تتضمن دراسة الإنسان أثناء قيامه بعمله وهذه العملية تعتبر أكثر تعقدا وصعوبة[1].

تعرفها رجاء وحيد الدويدري:

وتعرف أيضا هي انتباه مقصود ومنظم ومضبوط للظاهرات أو الحوادث أو الأمور بغيه اكتشاف أسبابها وقوانينها وهي الخطوة الأولى في البحث العلمي، ومن أهم خطواته يقوم الباحث فيها في جميع مراحل البحث تسبق الافتراض ترافقه وتلحق به ونفوذ الباحث إلى صياغة الفرضيات والنظريات[2].

-بالإضافة إلى أننا اعتمدنا على أداة الملاحظة والتي تعتبر الأنسب لدراستنا لأنها المنطلق الأول لمشاهدة الظاهرة المدروسة وهي أيضا طريقة لتحليل بيانات الإستبانة وتغييرها.

10. تحديد المصطلحات

1.10 . الأثر:

أ) لغة :

من فعل اثر ترك فيه أثرا جمع آثار وهوالخبر ،ما بقي من رسم شيء، الحديث ،ويقال "جاء على أثره "بمعنى جاء بعده ويقال" جاء على الأثر "بمعنى جاء في الحال[3]

ب) اصطلاحا:

[1]أحمد بدر ، المرجع السابق ، ص 342 .

[2]رجاء وحيد دويدري، المرجع السابق ،ص 114.

[3]المتقن القاموس العربي المصور عربي- عربي ، دار الراتب بالجامعية ، 2005، ص 19.

هونتيجة الاتصال وهويقع على المرسل والمتلقي على حد سواء، وقد يكون الثر نفسي أواجتماعي ويتحقق أثار وسائل الإعلام من خلال تقديم الإخبار والمعلومات والترفيه والإقناع وتحسين الصورة الذهنية[1]

2.10- الألعاب الالكترونية

وهي نشاط له قواعد محدده حيث يشترك اللاعبون في قضيه أونزاع مصطنع بحيث يكون له نتائج تقاس بشكل كمي وتسمى اللعبة بأنها الكترونية إذا وجدت بهيئة رقميه وعاده ما تشغل على منصات متنوعة كشبكه الانترنت والحاسوب والتلفاز والهواتف النقالة والعاب الفيديوبلاي ستيشن والأجهزة المحمولة بالكف.[2]

3.10- التحصيل الدراسي:

ويعرف بأنه انجاز والأداء الناجح في المواضيع والميادين والدراسات الخاصة النتائج عادة عن المهارة والعمل الجاد المصحوبين بالاهتمام وهو الذي كثيرا ما يختصر في شكل علامات ونقط ودرجات وملاحظات وصفية .[3]

4.10- الطالب الجامعي

وهو كل شخص ينتمي لمكان تعليمي معين مثل الجامعة ، مركز التعليم العالي ومعهد وينتمي لها من اجل الحصول على كفاءة وعلم وشهادة معترف بها من ذلك المكان لكي يستطيع ممارسه حياته العملية فيما بعد تبعا للشهادة التي تحصل عليها .[4]

---

[1] حسن عماد مكاوي و ليلي حسين سيد ، **الاتصال و نظرياته المعاصرة** ،ط1 ، دار المصرية اللبنانية ، القاهرة ، 1998، ص 52.

[2] ندى عقاب ابن عبود و آخرون ، **دليل الأسرة في استخدام الالعاب الالكترونية عند الأبناء** ، مركز الوطني للصحة النفسية ، الرياض ، 2020، ص 07

[3] قنيش سعيد ، **الاتصال التربوي و علاقاته بمستويات التحصيل الدراسي** ، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر تخصص الاتصال و علاقات العمل و تطور المؤسسات ، كلية العلوم الاجتماعية ، جامعة وهران ، 2012، ص 52.

[4] بن قايد فاطمة الزهرة ، **تعزيز قدرة الطالب الجامعي على تحقيق ابعاد التنمية المستدامة للاقتصاد الوطني** ، تمت زيارته يوم 2021/02/28 على الساعة 23:00:

Http://wwww.acadmia.edu

الفصل الثاني: الطالب الجامعي و التحصيل الدراسي

تمهيد

أولا الطالب الجامعي

1 -الجامعة

2- الطالب الجامعي

ثانيا: التحصيل الدراسي

1-تعريف التحصيل الدراسي

2-أهمية التحصيل الدراسي

3-قياس التحصيل الدراسي

4- العوامل المؤثرة على التحصيل الدراسي

تمهيد :

أولا الطالب الجامعي:

تعتبر الجامعة هي المدخل الأساسي لحياه الطالب فهي المكان الذي سيقضي فيه سنين دراساته ومدخل للحياة العملية ما هي إذن بمثابة نقطه انعطاف سنحاول التعرف على عناصر أساسيه تمكننا من فهمها وإيجاد الحصر المعرفي لها من خلال تعريفها أهميتها ووظائفها.

1 – الجامعة:

1.1–تعريف الجامعة:

لم يتفق المفكرين والعلماء على انتقاء تعريف واحد للجامعة بل يختلف الأمر من عالم لأخر لذلك حاولنا لم مجموعه من التعاريف تتمثل في ما يلي:

– تعريف الجامعة لغة

مشتقه من الجمع والاجتماع حول هدف، وهو هدف التعليم و المعرفة فهي مكان لتلقي العلم و المعرفة[1]

نلاحظ في هذا التعريف التركيز على هدف الجامعة كوسيلة لتعريفها .

وفي تعريف أخر:

الجامعة هي مؤسسه رسميه تؤثر وتتأثر بالجو الاجتماعي المحيط بها , فهي من جهة من صنع المجتمع ومن جهة أخرى هي أداه لصنع قياداته الفكرية والفنية والمهنية والسياسية والمتمثلة في إطاراتها الخريجة التي تسعى الجامعة جاهده إلى تكوينهم بما يتوافق مع حاجات المجتمع.[2]

ركز هذا التعريف على النمط الاجتماعي والمحيط الذي تتميز به الجامعة.

كما تعرف كما يلي :

[1]– بلال الحديثي ، **الطالب الجامعي للقمة** ،دار الاجيال للنشر و التوزيع، مصر،2011، ص 6.

[2]– حفحوف فتيحة ، **معوقات البحث الاجتماعي في الجامعة الجزائرية من وجهة نظر الأساتذة الجامعيين** ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستر تخصص ادارة و تنمية الموارد البشرية ، جامعة فرحات عباس ، سطيف ، ص 43.

الجامعة هي قمة الهرم التربوي التعليمي و أنها لطبيعتها الجديدة بالنسبة للطالب المرحلة الثانوية تختلف عن المراحل السابقة من حيث الوسائل و الأهداف.[1]

يستند هذا التعريف بحيث أن الطالب هو الذي يشغل الركيزة الأساسية لتعريف أو تقديم الجامعة.

يمكننا تحديد تعريف إجرائي للجامعة كما يلي:

الجامعة هي مؤسسه تعليمية تعد أخر مراحل الدراسة بالنسبة للطالب تتميز بنمط اجتماعي خاص وقواعد تختلف تماما عن المراحل التعليمية السابقة فيها يسود فيها جو التعليم والثقافة والتبادل الفكري تسعى لتكوين الفرد لمواجهه في حياته التعليمية والعملية.

2.1- وظائف الجامعة

تتميز الجامعة بمجموعه من الوظائف نذكر منها :

أ) البحث العلمي :

تلعب الجامعات دورا هاما في ممارسه البحث العلمي لذا فقد أصبح اليوم من أهم وظائف وأركان الجامعة الحديثة فهي تعتبر المؤسسة الرسمية الأولى لإجراء البحوث وذلك لوجود عدد كبير من المتخصصين والباحثين ولتوافر مستلزمات البحث من مخابر ومعامل و مكتبات حيث يعتبر البحث العلمي أهم مقياس المستوى العلمي و الأكاديمي في الجامعة.[2]

ب) خدمه المجتمع وتثقيفه :

فالجامعة تقوم بوظيفة جد هامه اتجاه المجتمع ما هي تعمل على ربط التعليم الجامعي مع حاجات متطلبات المجتمع المختلفة الحاضرة و المستقبلية فهي في نفس الإطار تقوم الجامعة بحفظ ثقافة المجتمع ونشرها في جميع أوساطه.[3]

---

[1]- ساندرا ميريدين ترجمة وسيم العبيد و عبد الرحمان الأحمد ، **النجاح في التعليم الجامعي** ، دار ذات السلاسل ، الكويت ، 1994, ص 7.

[2]- حفحوف فتيحة ، المرجع السابق ص 50.

[3]المرجع نفسه، ص 50 .

ج) وظيفة التعليم :

تهدف الجامعة التعليمية إلى تنميه شخصيه الطالب من جميع جوانبها و إعداده للعمل المستقبلي، من خلال تحصيل المعارف وحفظها و تعد عمليه التعليم إحدى الوظائف التي تقوم بها الجامعة للإسهام في تنميه الأفراد تنميه كاملة وشامله أي تمكين الجامعة من أداء وظيفتها في تنميه الموارد البشرية.[1]

د) إثراء التجربة وتنويع العلاقات الإنسانية :

تهيئ الجامعة للطالب المرور بتجارب قد لا يمكنه أن يمر بها في أي مؤسسه أخرى أو مجال أخر في مجالات الحياة ،فالاحتكاك بالأساتذة ذوي الخبرة و التجربة وطلب نصائحهم وتوجيهاتهم والاستفادة منهم في كل ذلك تجربه غنية و ثرية لا يمكن أن يجدها الطالب بعد نهاية مرحله دراسته الجامعية وكذلك الاحتكاك مع طلبة من بيئات مختلفة و ذوي اهتمامات متعددة وطموحات متباينة ومواهب واستعدادات متنوعة كل ذلك مما يثري ثقافة الطالب ويغني تجربته وينوع علاقاته الإنسانية.[2]

3.1- أهمية الجامعة:

تعتبر الجامعة مصدرا لطرح النقاشات في مختلف المجالات وذلك راجع لأهميتها على جميع النطاقات نذكر السياسية منها فهي من منظور السياسيين وسيله لتوليد الكادرات البشرية لتسيير الحكومة بشكل علمي إما على الصعيد الاقتصادي فالاستثمار وتكوين الفرد أصبح من أولويات الدولة فهو يزيد لاحقا من مداخلاتها فنذكر على سبيل المثال العولمة الموجودة في عصرنا الحالي حيث يعد الفرد على طيات فلسفتها أهم استثمار فيتبعه بالضرورة أفكاره وانجازاته للتطوير الدائم فرغم تعدد الآراء بشان أهميتها ومن أي ناحية إلا أن الجامعة هي دائما مصدر لتكوين الفرد.[3]

---

[1]- محمد بلفضل ، **دور الجامعة في حماية البيئة** ، مجلة البحوث العلمية في التشريعات البيئية، العدد 01 ، 2018 ، ص 3.

[2]- مسعود فلوسي ،**الجامعة وواجبات الطالب الجامعي** ،تم زيارته الموقع يوم 2021/04/11 على الساعة 21:39 : Http://www.ech-chaab.com

[3] – Claude combo et marie ouellon , **l'idée d ' université** , édition les presses de l université de moreal , quebec , 2002 , p 9.

2- الطالب الجامعي:

- تمهيد

يعتبر الطالب الجامعي مصطلح متعدد المفاهيم من النواحي سياسيه و النفسية وخاصة تعليمية لذلك سنطرح مجموعه من التعاريف مبني عليها هذا المصطلح عرف الطالب الجامعي كما يلي:

1.2- تعريف الطالب الجامعي:

هو الذي يتلقى دروس ومحاضرات والتدريب على كيفيه الحصول على المعلومات في مؤسسه التعليم للحصول على شهادة جامعية [1]

ركز هذا التعريف على الجانب التعليمي وطبيعة الطالب الجامعي.

وفي تعريف أخر :

الطالب الجامعي هو ذلك الشخص الذي يمثل مرحله هامه من مراحل العمر إلا وهي مرحله الشباب حيث ان الشباب ظاهره اجتماعيه أساسا تشير إلى مرحله من العمر تعقب مرحله المراهقة وتبدو من خلالها علامات النضج الاجتماعي والنفسي والبيولوجي الواضحة.[2]

توجه هذا التعريف كون الطالب من فئة الشباب و عرفهم على هذا الأساس ويعرف أيضا :

هو المتلقي أو المرسل إليه الذي يسعى كل من الأستاذ وواضع المناهج إلى مخاطبته و التأثير فيه باتجاه معين وفي زمن محدد و بكيفية مرسومه بغية تحقيق أهداف مقصودة .[3]

---

[1]- مصطفى قريش ، **مصادر المعلومات و دورها في تكوين الطالب الجامعي** ، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجيستر في علم المكتبات ، جامعة منتوري ، قسنطينة ،2019، ص 29 .

[2]- مزوارة نعيمة و شعباني مليكة ، **واقع الطالب الجامعي الجزائري من الأمس إلى اليوم ماذا تحقق؟** ، ملتقى حول تشخيص واقع الطالب الجامعي ، جامعة الجزائر 3 ،عدد 6 ، 2016 ، ص 63.

[3]- أميرة مكناسي و صونيا قاسمي ، **المشكلات البيداغوجية و تأثيرها على التحصيل الأكاديمي لدى الطالب الجامعي** ، مجلة جامعة عبد القادر للعلوم الاسلامية ، قسنطينة ، عدد 2 ، 2020، ص 614.

2.2- خصائص الطالب الجامعي:

أ) تشكيل الشخصية:

وذلك أن الطالب في المرحلة الجامعية يكون قد بلغ من السن مبلغًا لا يكون معه المسؤول عن تصرُّفاته، وقد خفَّت المراقبة عليه من قِبَل الوالدين والأهل، وسلوكه في هذه المرحلة قد يكون هو السلوك الذي يستمر معه في بقية حياته، في حين أنه قبل ذلك في مرحلته الابتدائية والمتوسطة وحتى الثانوية، كثير التقلب قد لا يستمر على سلوك محدد، ولكن في المرحلة الجامعية يكون سلوكه على نمط واحد في الغالب؛ لهذا فإن على الطالب في هذه المرحلة أن يفكر في أقواله وأفعاله، ومعاملاته مع الآخرين، ويحاول جاهدًا أن يعمل إلى الحسن المشروع، ويتجنب القبيح الممنوع، فالطالب الجامعي بهذا المنظور لديه القدرة على تقويم الذات، دون غيره من طلاب المراحل السابقة.

ب) تحديد الاتجاه:

بمعنى الاتجاه التخصصي الجامعي، فعند دخول الطالب في المرحلة الجامعية قد يقع في حَيرة من اتجاهه وتخصُّصه؛ لذا فإن عليه من بداية المرحلة الجامعية أن يبادر بتحديد هذا الاتجاه بالنظر لإمكاناته ورغباته، مع الاستعانة بالله واستشارة من يثق بهم.

ج) كسب الرفقة الصالحة:

فالطالب في هذه المرحلة أمام علاقات كثيرة وجديدة، وصداقات قد تدوم لسنوات حتى بعد الانتهاء من المرحلة الجامعية، فعليه أن يفكر تفكيرًا جديًّا في تكوين أصدقاء له من الزملاء الجدد، ويكون حرصه على ذلك الصديق الذي ينفعه في الدنيا والآخرة، وأن يتجنب الصديق الذي تجلب صداقته الخسارة والوبال عليه في الدنيا و الآخرة.

د) الإنتاج ونفع الأمة:

فمن الخطأ أن يفكر الطالب الجامعي بأنه في هذه المرحلة مجرد طالب متلقٍّ، فلا يفيد أمته بشيء، بل لا بد من أن يفكر أنه لَبِنة صالحة في هذه الأمة، وأنه قادر على النفع والعطاء في مجالات عديدة، وأمته تريد منه ذلك، ولن تنتظره حتى يتخرج من الجامعة، بل هو الآن أهل للبناء والعطاء في كِيان بلده وأُمته.[1]

[1]- بن قايد فاطمة زهرة ، **تعزيز قدرة الطالب الجامعي على تحقيق أبعاد التنمية المستدامة الاقتصادية** ، تمت زيارته يوم 2021/04/17 على الساعة 23:21:

Http://www.accademia.edu

ونذكر للطالب أيضا خصائص أخرى اجتماعية و انفعالية و عقلية كما يلي :

هـ) الخصائص الجسمية:

يتضح التحسن في صحة الشاب، ويتم النضج الجسمي في نهاية هذه المرحلة إذ تؤثر التغذية و التدريب والعمل والدراسة تأثيرا على أجسام المراهقين في هذه المرحلة ومن مظاهر هذه المرحلة إتمام النضج الهيكلي في نهاية هذه المرحلة ويزداد الطول زيادة طفيفة عند كلا من النوعين الاجتماعيين إلى جانب الزيادة في الوزن ويكون بشكل واضح.

و) الخصائص الانفعالية:

يتجه الشباب في هذه المرحلة بسرعة نحو النضج والثبات والاتزان الانفعالي ويلاحظ عند أغلبهم النزوع إلى الناحية الأخلاقية أو العملية، وكذلك نحو تمجيد الأبطال والشغف بهم. فالشباب أقل تلقائية وتعبيرا عن نفسه من الطفل، ويقوم بين الهزة الانفعالية ورد الأنا، نشاط عقلي يزداد تعقيدا كلما قويت عوامل الكف وبينما كانت الحياة العاطفية عند الطفل تدور في سطحية وبالإشارة المباشرة تزداد عمقا وتكتما لدى الشباب الذين يمكنهم إخفاؤها بمارة التعبير عنها بقوة، ويبدوا هذا الخلاف بين المستوى الداخلي والخارجي ونجده أيضا في مجالات أخرى كأحد الخصائص الأساسية في الجهاز النفسي عند البلوغ .[1]

ز) الخصائص العقلية:

يتبلور التخصص ويخطو الطلبة خطوات كبيرة نحو الاستمرار في المهنة وراء التحصيل الجامعي وتزداد القدرة على التحصيل وتزداد السرعة في القراءة ويستطيع الطلبة الجامعيون الإحاطة بمصادر المعرفة المتزايدة في ظل التقدم العلمي والتقني. يميل الطلبة الجامعيين إلى القرارات المتخصصة والاهتمام بموضوعات السياسة والفلسفة وحياة الشخصيات والأداء ورجال الدين.

ح) الخصائص الاجتماعية:

يصل نمو الذكاء الاجتماعي إلى قمة نضجه ويظهر في القدرة على التصرف في المواقف الاجتماعية والتعرف على الحالة النفسية للمقابل والقدرة على تذكر الأسماء والوجوه والقدرة على الملاحظة

[1] دوار كريمة و آخرون ، **صعوبات الطالب الجامعي في تكوين الجامعي بنظام (ل.م.د)** ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الليسانس تخصص إرشاد و توجيه ، جامعة الدكتور مولاي طاهر ، سعيدة، 2017، ص15.

للسلوك الإنساني والتنبؤ به. تنمو الكثير من القيم نتيجة لتفاعل الطالب الجامعي مع البيئة المحيطة به بشكل أوسع، وفق تلك القيم:

-القيم النظرية

-القيم العملية

-القيم الاجتماعية

-القيم الدينية

-القيم العلمية

-القيم الاقتصادية

-القيم السياسية

-القيم الأخلاقية.

تمتاز هذه المرحلة بجيل الطالب إلى ما يدعى بالقطاع الاجتماعي والذي يعني النمو والتقدم نحو الاستقلال عن الأسرة والتحرر من سلطتها والاعتماد على النفس. ويزداد اهتمام الطالب الجامعي بمشكلات الحياة المختلفة ومنها المشكلات الاجتماعية ومشكل المستقبل الزواجي، كما تشغله فكرة العمل.[1]

بالإضافة إلى خصائص روحية و خصائص شخصية و هم كالتالي :

ط) الخصائص الروحية:

تنمو القدرات الروحية كما تنمو القدرات الجسمية الأخرى منها والنفسية والعقلية، فالروح هي التي تحل في الجسد لتمنحه القدرة على الحركة والنشاط والحياة والنمو، ففي الروح قوة تعبر عن الأيمان بعقيدة سليمة ترتفع بالطالب على اختلاف جنسه إلى أنبل الصفات، فهي التي تمده بالإرادة، وتقدر له أهدافه وغاياته العليا في الحياة وترسم له خطوط مناهجه ليصل لمصدر القيم والمعارف التي توضح له حقيقته كإنسان، "فالروح هي المحرك والجسد هو الأداة فيجب تنقيتها من الشوائب بالعقل والتهذيب... وهو ما يؤدي إلى إثراء القيمة الروحية لخلق تلك القيمة[2]

[1]- دوار كريمة و اخرون ، المرجع سابق،ص 15.

[2]سارة بسباس ، **استخدمات الطالب الجامعي للكتاب الالكتروني** ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر تخصص اتصال ، جامعة اكلي محمد اولحاج ، البويرة ، ص 37.

لقد كان على التعليم العالي أن يساير نمو الطالب الروحي ويقدر قيمته الروحية وينمي قدرته على الأيمان بعقيدة مجتمعه، بل وتمثله لهذه العقيدة في سلوكه وعمله ولأنه عندما ينمو الوجدان الروحي يعدوا قادرا على تحريك العواطف، وتوجيه الإرادة والدفع إلى السلوك . ومن هنا تتضح أهمية القدرات الروحية بما تحتويه من قوة وطاقة، تدفع السلوك نحو الثبات وتهديه للاختيار الصحيح فيما يتعلق بمسائل الحياة الاجتماعية عامة والشخصية خاصة.

ي) الخصائص الشخصية

إن من يعرف الطالب بخصائصه الشخصية وأبعاد نموه، يدرك تمام الإدراك أنه يشكل وحدة متكاملة لا تستقيم حياته التعليمية ولا شخصيته الذاتية إلا إذا تم التعامل معه بأسلوب تعليمي متوازن يقدر جميع جوانب النمو فيه، ويراعي قيمة الترابط والتكامل بينهما ليشكل منها عنصرا أساسيا في عملية التعلم والتعليم. ثمة نوعين أساسيين من خصائص الشخصية البشرية:

- ✓ **الخصائص الظاهرية السطحية.**
- ✓ **الخصائص الأقل وضوحا:**

والتي لا يمكن ملاحظتها بسهولة، وهذا النوع من الخصائص قد يكون مصدر النوع الأول، لقد أكدت بعض نظريات التعليم أن خصائص الشخصية تتشكل وتنمو وفق المبادئ الأساسية للتعلم، وأن جميع مظاهر النمو تتأثر بالتعلم إلى حد بعيد أو قريب، ويبقى أن نشير في الأخير لمبادئ التعليم دورا هاما في إنماء خصائص الشخصية السوية والتي هي حالة من الاكتمال الجسمي والإدراك العقلي والاتزان النفسي والسمو الروحي.[1]

3.2- مشكلات الطالب الجامعي:

أ) المشكلات الاجتماعية:

حاولنا تصنيف المشكلات التي يعاني منها الطالب الجامعي إلى مشكلات كبرى يندرج تحتها مجموعة من المشكلات الجزئية، حتى نستطيع تحليلها ومناقشتها، ومن بين أهم تلك المشكلات طرحت المشكلات الاجتماعية والتي عرفتها كل من صباح عبد الوهاب و سحر الشوربجي وناهد سالم" نقلا عن "أبو بكر بأنها: " تتمثل هذه المشكلات في عدم قدرة الطالب على التعامل مع بعض المواقف الاجتماعية

[1]- سارة بسباس ، مرجع سابق، ص 38 .

وعلى الاتصال بالآخرين والخوف من مقابلة الناس، مما يؤدي إلى رفض الجماعة له نتيجة عدم فهم دواعي تصرفاته، لذا فهو قد يواجه ضغوطات نفسية وتحديات قد لا يتمكن من تجاوزها بنجاح "

والجامعة كفضاء تعليمي، يحتم على الطالب الجامعي التواصل مع زملائه وكذا الإدارة. وهذا الأمر يتطلب منه مهارات جد عالية للتواصل، أما الطالب الذي يفتقد إلى ذلك فسرعان ما نجده يتخبط في مشكلة عدم قدرته على التواصل مع الآخرين، وهذا من شأنه أن يعيق تحصيله الأكاديمي. وبالعودة إلى بعض الجامعات العربية، نجد وجود مكاتب للتوجيه والإرشاد الاجتماعي، تقوم هذه المكاتب بإرشاد الطالب وتوعيته وتقديم تسهيلات كثيرة لاندماجه في الجامعة من خلال عقد لقاءات مختلفة مع ضمن مقابلات جماعية، وهذه المكاتب تعمل ضمن خطة إرشادية يؤطرها أهل الاختصاص. لكن في الجامعة الجزائرية نجدها تفتقد لمثل هذه المكاتب على الرغم من أهميتها، حيث نجد الطالب الجامعي يتخبط في العديد من المشكلات الاجتماعية، دون أن يجد لها حل من طرف الجامعة، خاصة الطلبة الجدد.

ب) المشكلات الصحية:

تعد المشكلات الصحية من بين أهم المشكلات التي يعاني منها الطالب الجامعي، وقد صنفها الباحثون ضمن مجموع المشكلات الكبرى التي قد تواجه الطالب الجامعي و تتمثل في "مشكلات جسدية وصحية: ويقصد بها الأمور الصحية والجسدية مثل: معاناتهم من بعض الأمراض المزمنة، وصعوبات النوم، ونقص التغذية، والتعب...الخ" "وكل تلك المشكلات قد تكون عائق أمام تكوينه الأكاديمي، فتؤثر على حضوره المستمر للمحاضرات، أو انقطاعه عن الدراسة [1]

ت) المشكلات النفسية:

لا تتوقف مشكلات الطلبة الجامعيين عند حد المشكلات الاجتماعية والصحية، بل تتعداها إلى مشكلة أخرى أعمق وهي تلك المتعلقة بالجانب النفسي، الذي يلعب دورا مهما في استقرار الطالب الجامعي ووضوح أهدافه، وتحقيق طموحاته، حيث يعرفها أحسن بن علي بن محمد الزهراني" نقلا عن "علي كمال، بأنها: "تلك المشكلات التي تتعلق بالنفس وانفعالاتها وقد تنعكس آثارها على الفرد وتسبب له اضطرابات انفعالية تختلف شدتها باختلاف حدة المشكلات واختلاف طبيعتها، ومن هذه المشكلات عدم القدرة على تحمل المسؤولية، والإهمال، عدم الاستقرار والعصبية، الأحلام المزعجة والكوابيس، وضعف العزيمة والإرادة."

[1] مكناسي أميرة و قاسمي صونيا ، **قراءة في مشكلات الطالب الجامعي** ،مجلة دراسات ،العدد 2 ، 2020، ص 356.

كما يعرفها أحسن بن علي بن محمد الزهراني" في دراسته بأنها "تمثل مجموعة المواقف والصعوبات والظروف التي تواجه الطالب وترتبط بمفهومه الشخصي لكل من الحياة والدراسة الجامعية وبالعلاقات وبخاصة فيما بينه وبين الزملاء داخل الكلية وبينه وبين الآخرين خارج الكلية، وأفراد أسرته وأعضاء هيئة التدريس والهيئة الإدارية في الكلية، مما قد يخلق لديه انفعالات سالبة قد تؤدي إلى عدم تكيفه داخل الكلية، ومن هذه المشكلات القلق والاكتئاب، والوسواس، الخوف من التحدث أمام الآخرين، الشعور بالملل والتعب بسرعة.

ما يستكشف من التعريف السابق أن العامل النفسي يعد من بين أهم المشكلات التي قد يعاني منها الطلب الجامعي، لأن نتائجها تتضح جلية في علاقة الطالب بغيره سواء بأساتذته أو بزملائه أو حتى مع الإدارة. [1]

ث) المشكلات الأسرية:

إن الأسرة هي المسؤولة عن تكوين نمط شخصية الفرد وهو الإطار العام الذي يغطي جميع الأدوار الاجتماعية، ومن هنا تبدأ مشكلات الشباب وخاصة في مرحلة المراهقة، حيث يشعروا بالنبذ والاضطهاد نتيجة تصرفات الوالدين في تلك المرحلة التي يحتاجون فيها إلى الأمن، فالأب يستمر في معاملته كطفل، وكذلك يشكو الشباب في هذه المرحلة من تقييد حريتهم عندما يحاولون شق طريقهم في الحياة وفهم الظروف الجديدة، حيث يتابع الآباء كل هذه المحاولات بكثير من المخاوف والقلق على أبنائهم خشية ألا يحسنوا التصرف "

وتعد المشكلات الأسرية من بين المشكلات التي صنفها الدارسون ضمن ما يواجه الطالب الجامعي وهي كما عرفها أحمد محمد مبارك الكندري في دراسته "تشمل سوء العلاقة مع الوالدين والأخوة والتي تتضح في عدم الثقة فيه، وعدم فهمه، عدم الترحيب بأصدقائه، والمنازعات والشجار بالمنزل" ، كل ذلك من شأنه أن يؤثر على تحصيل الطالب الأكاديمي، ويساهم في فقدان الرغبة في الدراسة والعزوف عن حضور المحاضرات.

[1] مكناسي أميرة و قاسمي صونيا ، **قراءة في مشكلات الطالب الجامعي** ، المرجع سابق ، 375.

ج) المشكلات الاقتصادية:

تتعدى مشكلات الطالب الجامعي المشكلات الاجتماعية والصحية والنفسية والأسرية إلى المشكلات الاقتصادية، والتي لا تقل أهمية عن باقي المشكلات الأخرى، حيث عرفتها قادري حليمة في دراستها بأنها:"هي المصاريف الذي يتطلبها المتمدرس الجامعي من حيث القيام بالنسخ، والمواصلات، وارتفاع تكاليف الكتب والمراجع."[1]

على الرغم من أن التعليم في الجامعة الجزائرية مجاني، وأن الطالب الجامعي يستفيد من منحة كل ثلاثة أشهر، إلا أن هذا لا يكفي لسد احتياجات الطالب الجامعي، ومتطلبات التغيرات الرقمية والتكنولوجية في الجامعة. كل ذلك قد يدفع الطالب إلى العمل والاشتغال للحصول على ما يضمن له سد حاجياته، وكل ذلك على حساب تكوينه العلمي وكذا نضجه الفكري وصقل شخصيته العلمية.

ح) المشكلات الأكاديمية لطلبة الجامعة:

إن الهدف الأساسي الذي يصبو إليه الطالب عندما يلتحق بالجامعة هو الحصول على شهادة علمية أكاديمية تتوج مساره العلمي في الجامعة، وتؤهله وتسمح له بالبحث عن العمل وولوج الحياة المهنية. ومنه يتضح أهمية الجانب الأكاديمي في حياة الطالب الجامعي. والمحور الأكاديمي ليس بالغ الأهمية للطالب فحسب، بل وكذلك للأستاذ الجامعي وللجامعة، لأن وظيفة التدريس والتكوين الأكاديمي هي الوظيفة الأولى والأساسية التي يكلف الأستاذ بأدائها، و ينتظر من الجامعة تحقيقها، ولا تضاهيها أي وظيفة أو مهمة أخرى. فالجانب الأكاديمي إذا هو المحور الأساسي في التعليم الجامعي.[2]

فطلبة الجامعة يعانون بدرجة ونسبة كبيرة من مشكلات أكاديمية وان من المشكلات الأكاديمية التي يعانيها تتعلق ب: الامتحانات والتقويم، النظام التعليمي، المقررات والمحتوى، والمناهج الدراسية، المواد والمقاييس، أساليب التعليم، طرق التدريس، عدم توافر الوسائل التعليمية، الكتب والمكتبة، فهم واستيعاب الدروس، التوزيع الأسبوعي واليومي للمقاييس، كفاءة الأستاذ في توصيل المعلومات، واهتمامه بالطلاب

[1]– مكناسي أميرة و قاسمي صونيا ، قراءة في مشكلات الطالب الجامعي المرجع سابق، ص 357.

[2]– احمد فلوح،استقصاء **مشكلات الطالب الجامعي في ضوء بعض المتغيرات**، مجلة الدراسات و البحوث الاجتماعية،العدد 29،2019،ص102.

خ) مشكلات المحيط المرتبطة بالجانب الأكاديمي:

المحيط الجامعي له تأثير كبير على الطالب الجامعي من مختلف النواحي، العقلية والمعرفية والنفسية والسلوكية والأخلاقية والأكاديمية، فالبيئة الجامعية و إداراتها والعلاقات السائدة فيها ومبانيها والقوانين مناخها أو والإجراءات المتعلقة بالامتحانات والغياب، وحالة قاعات الدراسة، والمرافقة والتوجيه للطالب، وظروف الإطعام والنقل، كلها لها تأثير على الطالب في مختلف الجوانب وخاصة على الجانب الأكاديمي والنفسي.

إن طلبة الجامعة لديهم مشكلات كبيرة وكثيرة في مجال مشكلات المحيط المرتبطة بالجانب الأكاديمي ومنها ما تعلق: بالمباني الجامعية، قاعات التدريس، الوسائل التعليمية، الجدول أو استعمال الزمن الأسبوعي، اكتظاظ قاعات التدريس بالطلاب، الحصول على الكتب، سوء التكيف مع المحيط الجامعي، سوء التوافق مع التخصص، مشكلة العلاقات الاجتماعية النفسية، مشكلة الترفيه، نقص الإرشاد الدراسي والنفسي والاجتماعي، عدم الرضي عن المناخ الجامعي، وعدم رضي الطالب عن الإدارة.[1]

ثانيا: التحصيل الدراسي

تمهيد:

إن تحقيق الأهداف المرجوة و الانجاز لدى الطلاب في مختلف أطوار حياتهم الدراسية مرتبط بما يسمى بالتحصيل الدراسي فهو الأداة الفاصلة في معرفة مدى تحقيق الطلاب التطبيقية لمساعيه الذي أتت نتيجة تفكير و سعي و ترتيب الجو المناسب من طرف المؤسسة التي تحتضن الطالب هذا الأخير فانخفاض التحصيل و ارتفاعه هو الذي يحدد المنحى الذي يسير افقه مستوى الطالب و يكون هذا نتيجة أسباب و عوامل دفعت لتحقيق هذه النتائج ومكن خلال هذا الطرح البسيط سنتطرق إلى عرض مجموعة من التعريفات لمصطلح التحصيل الدراسي و الذي تعددت تعاريفه بين الكتاب و المفكرين في مختلف الميادين:

[1]–احمد فلوح، المرجع سابق،ص 103.

1-تعريف التحصيل الدراسي:

- يرى قاموس القياس للعلوم التربوية التحصيل الدراسي بأنه " تحقيق التقدم الذي يحرزه الطالب من المعلومات أو المهارات و مدى تمكنه منها".[1]

في تعريف بعد الرحمان العيسوي: انه مقدار المعرفة التي حصلها الفرد نتيجة التدريب و المرور بخبرات سابقة"".[2]

فقد قام ربط الكاتب هنا بتقديم مصطلح التحصيل الدراسي و تعريفه في شكله التربوي المرتبط بعلم النفس وابتعد عن إعطاء معنى عام للمفهوم مما يوضح تعدد التعريفات في ميادين مختلفة لهذا المصطلح.

كما يعرفه شابلين انه مستوى محدد من الآراء و الكفاءات في العمل المدرسي كما يقيم من قبل المعلمين أو عن طريق الاختبارات المقننة.[3]

ويشير هذا التعريف إلى أن التحصيل الدراسي و هو حجم المعلومات الذي يكتسبها الطالب الجامعي من الدروس المقترحة من طرف المشرفين على هذا و إن الاختبارات هي الوسيلة و الأساس الملاحظة الفارق بين مستويات الطلاب و مدى فهمهم كما يفهمونه

وفي تعريف أخر للتحصيل الدراسي انه مدى اكتساب الطالب للحقائق و المفاهيم و المبادئ و النظريات التعليمية في مرحلة دراسية أو في صف دراسي معني أو مساق معني و مدى تمكنه من ذلك.[4]

---

[1] – المعجم التربوي ،ملحقة سعيدة الجهوية، فريدة شنان و آخرون،المركز الوطني للوثائق التربوية،2009،ص 5 .

[2] – عبد الرحمان العيسوي ، **القياس و التجريب في علم النفس و التربية** ،دار النهضة ،القاهرة ،1974،ص129.

[3] – احمد كمال عدلي سليمان ، **المدرسة و المجتمع** ، مكتبة (لأنجلو المصرية)، مصر،1972 ،ص48.

[4] – محمود جمال السلخي ،**التحصيل الدراسي و تمدية العوامل المؤثر فيه به**،الزهوان للنشر و التوزيع،عمان ،الاردن،ط1 2013.

2-أهمية التحصيل الدراسي:

بما أن التحصيل الدراسي وكما تطرقنا إلى تعريفه سابقا أن المؤشر الذي يحدد مسار الطالب و مستواه الذي يعتبر ليلا كبيرا على مدى تمكنه و استيعاب منهاجه و تخصصه الذي يحدد قدرته الفكرية و العقلية و سنتعرف من خلال هذا المنطلق إلى أهمية التحصيل الدراسي:

يكتسب التحصيل الدراسي أهمية كبيرة بالنسبة للطالب أو أسرته أو مجتمعه حيث إن التحصيل الدراسي يمارس دورا هاما في صنع الحياة اليومية للفرد و الأسرة و المجتمع لا يوازيه ذلك أي مفهوم تربوي أخر سوى الإنسان نفسه المنتج للتحصيل كما أن التحصيل مهم للحياة تقدم الفرد فانه أيضا هام جدا خاصة للمجتمع و خاصة في بيئتنا العربية على اعتبار أننا في مجتمع يعطي قدرا كبيرا من لاهتمام للتحصيل الدراسي و النجاح.

لاشك أن التحصيل الدراسي لديه أهمية كبيرة على مستوى الفرد حيث يؤدي إلى إشباع حاجة الفرد تحقيق التوافق النفسي و تقبل الفرد لذاته ومن ثم عدم الوقوع في مشكلات سلوكية قد تؤدي إلى اضطراب النظام داخل المدرسة و خارجها [1]

كما تكمن أهمية التحصيل الدراسي في:

- أن التحصيل الدراسي من المجلات العامة التي حظيت باهتمام الآباء و المربين باعتباره من الأهداف التربوية التي تتعين لتزويد الفرد بالعلوم و المعارف التي تنتمي مداركه و تفسح المجال للشخصية لتنمو نموا صحيحا.

يشبع التحصيل الدراسي الحاجات النفسية التي يسعى إليها الدارسون و في عدم إشباع هذه الحاجة فإنها تؤدي إلى شعور الطالب بالإحباط الذي ينتج عنه استجابات عدم واعية من قبل التمكين قد يؤدي إلى اضطرابات النظام الدراسي

تكمن أهمية التحصيل الدراسي في لعملية التعليمة كونه يعالج كمعيار لقياس مدى كفاءتها في تنمية مختلف المواهب والقدرات المتوفرة في المجتمع .[2]

---

[1] أحمد عبد الحميد ،**التحصيل الدراسي و علاقته بالقيم الإسلامية التربوية** ، مكتبة الحسين المصرية ، بيروت. 2010، ص 89.

[2] – رابح مدقن و نعيمه لعور، **التوجيه بالرغبة و علاقته بالتخصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الألى ثانوي** ، شهادة مكملة لنيل درجة ماجستير دراسة ميدانية بثانوية الصالحة ،2013-2014، ورقلة، ص ص 19 22.

3-قياس التحصيل الدراسي:

بما أن التحصيل الدراسي كما ذكرنا سابقا في التعريف أنه مجموع المعارف و الخبرات و المعلومات التي يكتبها الطالب خلال جميع مراحله الدراسية إلى غاية إبقاء مشواره التعليمي و للتحصيل الدراسي أدوات قياس بها لمعرفة المنشود بين الطلاب و مدى اختلافهم و قدراتهم على اكتساب المعارف و تمكنهم منها .

وسنذكر منها :

أ) **الملاحظة :**

و تعتبر الملاحظة المباشرة المنظمة أهم الأساليب المستخدمة في الصف الدراسي و تستخدم الملاحظة في المواقف التي ترتبط بمخرجاتها خاصة للتعلم ، مثل المشاركة في المناقشات الصحفية و قدرة الطالب اللغوية ، و مهارته في الكتابة و الرسم .[1]

ولكي يتمكن المعلم من الاستفادة من ملاحظته لطلابه فانه يتوجب عليه بداية مراعاة الأسس التالية :

- التخطيط المسبق وتحديد الأهداف و السلوك المقصود ملاحظته .
- تحديد الطلاب المعنيين بملاحظة معلمهم لهم بصفة خاصة واستثنائية
- تحديد السلوك المستهدف .
- التركيز على نوع أو نوعين من السلوك فقط.
- يعتمد توصيف سلوك بداية .
- اعتماد بشكل أساسي و الملاحظة غير المباشرة.
- يفضل التعاون عند ملاحظة طلاب معنيين ما بين أكثر من معلم عند الضرورة.
- مراعاة تسجيل الملاحظات في الوقت المناسب .
- تكرار الملاحظة و اسمراريتها وتجميد الأحكام على السلوك حالتهم و تكراره .

[1]- محمد بن راشد عبد الكريم الزهواني ،**تصور مقترح لتطوير ادوات قياس التحصيل الطلاب وفق معايير الجودة الشاملة بوزارة التربية و التعليم** ،مذكرة لنيل شهادة دكتوراة في علم النفس تخصص قياس و تقويم، جامعه ام القرى ،السعودية 2009 ص 246.

ب) المقابلة :

المقابلة هي طريقه لجمع البيانات والمعلومات بشكل مباشر عن طريق الاتصال الشخصي وتتضمن ونوعا من المحاورة بين شخصين عادة هما المقابل و المقابل وعندئذ يطلق عليها المقابلة الشخصية كما تتم المحاورة بين شخصين المقابل و عدة أشخاص من المقابلون و عندئذ يطلق عليها المقابلة الجماعية و غالبا ما تتضمن هذه المحاورة طرح سؤال أو أكثر من المقابل على المقابل أو المقابلين و من خلال إجابة المقابل أو المقابلين يتم الحصول على تلك البيانات أو المعلومات المستهدفة من تلك المقابلة

و للمقابلة العديد من الوظائف في مجالات مختلفة و لعل من أبرزها استخدامها كأسلوب من أساليب التقويم التحريري المهمة إن إذ يمكن استخدامها كأحد أساليب قياس إنتاجات التعلم المعرفة و المهاري و لوجداني و حيث إن الحاجة لاستخدامها في مجال التعلم تبدو ماسة ذلك لأنها يمكن أن تزودنا بمعلومات جيدة عن الميول و التقدير الاتجاهات و القيم لدى الطلاب[1]

ت) الأنشطة الصفية

هي مهام أو أعمال يمارسها الطلاب داخل الصف تستهلك عادة وقتا قصيرا نسبيا في حدود 10 دقائق و تتم في الغالب أثناء سير الدرس و لا تبدو و كأنها مواقف اختيارية في معظم الأحيان

و تستخدم غالبا في تقويم إنتاجات التعلم المعرفي إذ ارتبطت بأداء مهام موفية و منها الإجابة عن الأسئلة الصفية التي تقيس الجانب المعلوماتي من محتوى التدريس.

و من أنواعها

- أنشطة شفهية
- أنشطة تحريرية
- أنشطة أداء حركي

و يرى الباحث أن ما يستخدم حاليا في الأنشطة الصفية يفتقر إلى عدد من معايير الجودة الشاملة و التي ينبغي أن تتوفر فيها و منها : و أيجاد خطط واضحة و شاملة العناصر و ربط خبرات الطلاب

[1]– محمد بن راشد عبد الكريم الزهواني ،المرجع سابق،ص 251.

السابقة و مراعاة الفردية بينهم و مراعاة حاجاتهم و تحقيق النمو و التكامل في شخصيتهم و توفيقهم كل مجالات العلمية [1]

ث) الواجبات المنزلية

الواجبات المنزلية هي المهام و الأنشطة لتشمل حل عدد من الأسئلة ،حل تمارين و تدريبات إعداد رسومات بيانية ،لوحات ،خرائط ،مقالات صحفية، و نحوها من المهام و الأنشطة الأخرى .

كذلك فان أغراض الواجبات المنزلية و استخدامها في عملية التدريس، فمنها من تنمي مبدأ التوجيه الذاتي لدى الطلاب و وتعزز ما بحدث من تعلم بالمدرسة بتوفير الممارسة والتكامل والتطبيق اللازم ومنها توسيع مجال الخبرة إلا أنها من أهم أغراضها مع استخدامها كوسيلة من وسائل تقويم التعلم لدى الطلاب خاصة في مجال التعلم المعرفي المهاري .

- **أهمية الواجبات المنزلية :**

- أن يخطط مسبقا لهذه الواجبات في ضوء أسئلة محددة مثل ،ما لهدف من القيام بهذه الواجبات ،وما لذي ينبغي أن يقوم به الطلاب ،أو كيف يمكنهم القيام به؟ وما الوقت اللازم لذلك ؟
- أن يزود الطلاب بتعليمات واضحة عن الهدف من التعليم المنزلي وكيفية حله
- ألا يستغرق حلها وقتا طويلا
- أن يكون الواجب في مستوى مناسب لمعظم قدرات الطلاب بحيث يستطيعون القيام به بمفردهم دون مساعدة من الآباء أو معلم خاص .
- أن يتم تقييمه في ظل معايير موضوعية.
- أن يتلقى الطالب تغذية راجعة تتعلق بأدائه في الواجب المنزلي.
- أن تسجل درجات الطالب في سجل خاص بذلك ،مقرونة بتعليقات من المعلم ووضع نقاط القوة والضعف لديه والوصفات العلاجية المطلوبة أن اقتضى الأمر لذلك.

ويرى الباحث أن ما يستخدم حاليا في الواجبات المنزلية يفتقر إلى عدد من معايير الجودة الشاملة والتي بنبعي أن تتوفر فيها ومنها ،وان يكون متنوعا ولا يقتصر على الأعمال التحريرية وحدها ،وان يقدر لكل في مهامه أو أنشطته درجات محددة وان يتم تقييمه في ضوء معايير موضوعية .[2]

---

[1]- المرجع نفسه ،ص 255.

[2]- محمد بن راشد عبد الكريم الزهواني ،المرجع سابق،ص 256.

ج) حقيبة انجاز الطالب :

هي عبارة عن حقيبة أو ملف أو سجل لتجميع عيينات منتقاة ومتنوعة من أعمال الطالب يتم اختيارها من قبله و بمعاونة المعلم أو خبرة لتعكس انجازاته وتقدمه خلال فترات متتابعة من الزمن في مجال أو أكثر من المجالات الدراسية ويتم الحكم عليها وتقديمها وفق معايير محددة ومعلومة لديه مسبقا وهي تستخدم لتقييم إنتاجات المتعلم المعرفي و المهاري والوجداني .

وهي نوع من أنواع التقويم الأصيل لتعليم الخاص والتعليم العام على حد سواء له وشعبية كبيرة و أصبح الآن أكثر انتشارا في العالم لان يحقق أهداف معينة يعرفه **توماس براول (2001)** على انه عبارة من مجموعة من الأعمال المختارة للطالب والتي تظهر تطوره ونموه في مجال معين لمدة زمنية مجددة والتي تقابل أساليب ومعايير معينة .[1]

لذلك فهو عبارة عن ملف يحتوي على توثيق وتجميع ما بين لنماذج تمثل أعمال أو مهارات أو أفكار المتعلم : والمتعلقة بسياق أو موضوع معين خلال العام الدراسي وقد يحتوي على توثيق لأفضل أعمال التلميذ أو بعض المهارات التي مازال في طور التدرب عليها .

إن البورتفوليو اجمع نسقي أو نظامي لإعمال الطالب خلال فترة طويلة من الزمن تحقق أهداف متمايزة : وهي أنها تتيح

- للمعلمين تقييم نمو الطالب وتقدمه .

- للمعلمين التواصل مع بعضهم بعض وان يكونوا على دراية أكثر بمستوى الطالب خلال السنوات المختلفة .

- للمعلمين والمشرفين أن يقوموا البرامج التعليمية.

-للطلاب إن يصبحوا شركاء مع المعلمين في عملية التقييم.

-للآباء والمتعلمين إن يتواصلوا أو يتفاهموا بفاعلية اكبر من عمل الطالب.

[1] محمد بن راشد عبد الكريم الزهواني ،المرجع سابق،ص 258.

- **خصائصها:**

-أنها حافظة أو سجل أو حقيبة.

-تضم أفضل الأعمال المختارة والمتنوعة.

-يتم اختيار تلك الأعمال من قبل الطالب وبمعاونة من المعلم وغيرهم.

-الواجبات المنزلية.

-تعكس انجازات الطالب و تقدمه خلال فترات متابعة من الزمن في مجال أو أكثر من المجالات الدراسية.

- أداة من أدوات تقويم تعلم الطلاب .

- يتم تقويمها وفق معايير محددة للطالب مسبقا.[1]

- **مميزاتها**

توثق أفضل أعمال الطالب و جهده و نموه.

تكشف عن قدرته على تطبيق المعرفة و الأداء العملي و التفكير.

أحد أساليب التقويم الذاتي الذي يتيح له تأمل أعماله و تقدمه الدراسي تتيح لأولياء الأمور فرصة الاطلاع على التقدم الدراسي لأولادهم تنمي لدى الطالب القدرة على تحمل المسؤولية و اتخاذ القرار.

يمكن استخدامها في المعارض المدرسية.

أحد أساليب الكشف عن المواهب لدى الطالب[2].

ح) -الاختبارات

الاختبارات أهم الأدوات المتقدمة لتقويم الطلاب ، و تستخدم قبل أي برنامج دراسي أثناءه أو في نهايته، و تخذ أشكالا متعددة شفهية و كتابية فردية و جماعية كما تتناول جوانب متعددة من الطالب ، مثل الذكاء و الشخصية و الميول .

[1] محمد بن راشد عبد الكريم الزهواني ،المرجع سابق،ص 260.

[2] المرجع نفسه، ص 261.

- **مفهوم الاختبارات :**

يعرف كرونباخ cronbach الاختبار بأنه طريقة منظمة لمقارنة سلوك شخصية بسلوك شخصية أخري

كما يعرف بين bean بقوله أن الاختبار مجموعة من المتغيرات يمكن بواسطتها قياس بعض العمليات العقلية، أو الخصائص النفسية بطريقة كمية أو كيفية.

مما سبق يتضح أن الاختبار ألتحصيلي عبارة عن عينة مختارة يقررها واضع الاختبار من مجموعة من الأسس و القواعد مبنية عن المادة الدراسية في أساسها في خطوطها العريضة و تتضمن مجموعة من الأسئلة أو المثيرات التي يتعرض لها الطالب تتطلب منه مجموعة من الاستجابات ، علي ضوء ما يتم تحديد درجة تمكنه من المادة الدراسية

- **أنواعها**

- **الاختبارات الشفوية** : هي احد أساليب تقويم إنتاجات التعلم التي تعتمد علي خلفية الطالب لسؤال أو أكثر في الموقف الاختباري الواحد فيجيب علية بصورة شفهية بدلا من الإجابة بصورة تحريرية

لذا فان الاختبار الشفوي : عبارة عن سؤال أو عدة أسئلة يقدمها الفاحص للطالب ، و عليه أن يقوم بالإجابة مباشرة إجابة شفهية، و قد يدور نوع الحوار بين الطالب و الفاحص و كانت هذه الاختبارات هي السائدة في معظم الأنظمة التربوية من فترة قريبة و مازالت في بعض المواد الدراسية بشكل أو بأخر.[1]

- **مجالات استخدامها :**

1 –قياس القدرة علي الاتصال و التواصل المعرفي عند الطلاب و بالتالي قياس مستوي تفكير الطالب و مدى سرعته في الفهم و إصدار الأحكام في المواقف التعليمية و الحياتية علي حد سواء .

2 –الكشف عن أسلوب تفكير الطالب ، و مدي فهمه للمعرفة العلمية و استصعابها و توظيفها.

3 –المساعدة علي تصحيح و تعديل الأخطاء المفاهمية العلمية عند وقوعها و تتبع جذورها و الكشف عن أسبابها و علاجها في حينه .

4 – الكشف عن اتجاهات الطالب العلمية و اهتماماتهم و ميولهم .[2]

[1]– محمد بن راشد عبد الكريم الزهواني ،المرجع سابق،ص 264.

[2]–المرجع نفسه،ص 270.

- **مميزاتها**

- سهولة تطبيقها .
- غير مكلفة ماديا مقارنة بالاختبارات الكتابية .
- تسمح للطلاب بتعديل الإجابات و توضيحها ، و بالتالي يتلقي الطالب تغذية و مراجعة فورية.
- تنمية أسلوب الحوار لذي الطالب و تنمية قدرة الطالب علي التعبير عن ما لدية من معلومات .
- تعزيز الثقة بالنفس لدي الطلاب عند تمكنهم من الإجابة الصحيحة علي أسئلة المعلم الشفهية.

خ) الاختبارات التحصيلية

هي من أهم الوسائل التي تساعد في اتخاذ القرارات المتعلقة بجوانب كثيرة من العملية التربوية ، فهي تساعد في اتخاذ القرارات المتعلقة بتقويم الطلاب و البرامج الدراسية و خطط التدريس و المناهج .[1]

د) الاختبارات التقليدية :

تعريفها : هي الاختبارات الشائعة في معظم المدارس في نظامها التعليمي ، التي يقدمها المعلم لطلابه سواء كانت شفهية أو موضوعية حيث يطلب منهم الإجابة ضمن فترة زمنية محددة ، دون مراعاة للأسف و المعايير المتعارف عليها في وضع الأسئلة من قبل الخبراء في الاختبارات و التقويم

- **عيوبها:**

بسبب اهتمام الأهل و المجتمع بالعلامات التي يحصل عليها أبنائهم ، انشغل الطلاب بالحصول علي العلامة بأي طريقة ممكنة ، مما حرمهم من التفكير الحر و الإبداع في الطالب يستفيد لما هو موجود في الكتابات من اجل الحصول علي علامة عالية.

- تركز الاختيارات التقليدية علي قفزات موجودة في الكتاب تنقل حرفيا مما يشجع الطلاب علي الحفظ دون الفهم .

- آدت الاختبارات الحالية إلي كراهية الطلاب للدراسة و خوفهم من الاختبارات و ما تتركه من أثار نفسية و اجتماعية .

- آدت الاختبارات الحالية إلي قتل الدافعية لدي الطلاب نحو العلم ، و أهميته في حل مشاكل الحياة ، بل أصبح في نظرهم عقبة يجب تخطيها.

[1] محمد بن راشد عبد الكريم الزهواني ،المرجع سابق،ص 271.

– تحرم الاختبارات التقليدية الطلاب من تساوي الفرص .[1]

ذ) الاختبارات المقالية :

هي أكثر الاختبارات التقليدية شيوعا و هي اختبارات كتابية يطلب فيها من الطالب ان يكتب الإجابة علي السؤال بألفاظه الخاصة و هي تحتاج إلي وقت كبير في الإجابة عنها و كذلك في التصحيح و في بعض الأحيان تعتمد الإجابة الطالب علي الحفظ حيث عن طريق الصدفة يقوم الطالب بالتركيز علي جزء من المادة تخمن أن معظم الأسئلة منه و من يوفق في ذلك.

و يتطلب هذا النوع من الاختبارات أن يجيب الطالب علي أسئلة بكتابة مقال طويل بمعني أن الإجابة تتجاوز الفقرة الواحدة لتشمل العديد من الفقرات و يعطي مثل هذا النوع من الاختبارات للطالب و بشكل نسبي حرية عرض أفكاره و تنظيمها و ربطها و تسلسلها حول موضوع معين .

- مميزاتها :

تمتاز الاختبارات المقالية عن غيرها من الاختبارات عموما بعدة مميزات من أهمها

– سهولة وضعها و إعدادها حيث تستغرق وقتا لوضعها .

– تكشف عن قدرة الطالب علي التخطيط للإجابة و تنظيم أفكاره و ربطها ببعضها .

إمكانية التمييز بواسطتها بين الطالب المفكر و الطالب الذي يعتمد علي الحفظ دون فهم

– إمكانية معرفة مدي قدرة الطالب علي الابتكار و تنظيم المعلومات استبعاد ما لا يقم الموضوع المطلوب .

– القدرة علي قياس الاتجاهات التي تكونت و تعلقت بعينة لدراسة معينة كما أنها تقيس قوتها و علاقتها باتجاهات المتعلم الأخرى .

– تنمية الطاقة الغوية لدي الطلاب .

– مرونة الاستخدام إذ يمكن من خلالها قياس كافة مستويات التعلم المعرفي بجوانبها المختلفة

– يصعب معها لجوء الطالب إلي التخميم للوصول إلي حل .[2]

---

[1]– المرجع نفسه ،ص 271.

[2]محمد بن راشد عبد الكريم الزهواني، المرجع سابق، ص 273.

4- العوامل المؤثرة على التحصيل الدراسي :

من خلال استعراض الأدب المتعلق بالتحصيل الدراسي وجد أن معظم الباحثين يربطون التحصيل الدراسي بعوامل عديدة و متداخلة فيه سلبيا و ايجابيا , منها ما يتعلق بالذكاء .ودافعية الانجاز وقلق الامتحان و مركز الضبط ...الخ.

و منها ما يتعلق بالعوامل الخارجية تتمثل بالمستوى الاقتصادي و الاجتماعي و المستوى الثقافي الذي يحيط بالمتعلم.

أ) العوامل النفسية PSYCHOLOGICAL FACTORS:

وهي العوامل الداخلية التي ترتبط تحصيل الطلبة الدراسي سلبا و إيجابا و تتمثل هذه العوامل النفسية بالذكاء و ودافعية الانجاز , مركز الضبط تقدير الذات .قلق الامتحانات

ب) الذكاء INTELLIGENCE:

يكاد يتفق معظم علماء النفس على العلاقة الوثيقة بين الذكاء و التحصيل في المدرسة فالطلبة ذو الذكاء المرتفع يحصلون في الغالب على علامات مرتفعة و يميلون إلى الاستمرار في المدرسة لمدة أطول في حين يميل بعض الطلبة ذو الذكاء المنخفض إلى التقصير من العمل الصفي و إلى التسرب مبكرا من المدرسة .لكن هدا لا يمنع أن يوجد بعض من ذوي التحصيل المنخفض أذكياء لكن يفتقرون إلى المثابرة أو أنهم يفشلون لأسباب لا صلة لها بذكائهم من بينها تقدير الذات و الدافعية التي تحفز الطالب نحو الانجاز و المستوى الاجتماعي الثقافي و غيرها من الأسباب .لذلك لا يمكن للطالب قليل الذكاء أن يستسلم إلى اليأس و بالمثل لا يمكن للطالب ذو الذكاء المرتفع إن يضمن نجاحا اتوماتيكيا . يؤكد احمد صالح في تعريفه للذكاء بالمعنى العلمي أن الذكاء هو عامل لا يمكن ملاحظة بطريقة مباشرة أو قياسه و إنما نستدل عليه في أثاره و نتائجه.[1]

ت) دافعية الانجاز

دافعية الانجاز مشتقة من الدافعية حيث عرفه الحامد بأنه : تلك القوة التي تثير و توجه سلوك الفرد نحو عمل يرتبط بتحصيله الدراسي و غير ذلك

[1] محمود جمال السلخي ،المرجع السابق ص ص 26 27.

يعد دافع الانجاز من العوامل المهمة التي تؤثر في تحصيل الطلبة . حيث آن هناك وجهات نظر تقول بان ضعف هذا الدافع أو تدني مستواه لدى الفرد قد يؤثر سلبيا في تحصيله الدراسي حتى لو كان من الطلبة الأذكياء حيث تتباين المستويات الأكاديمية التي يحققها حسب دافع الانجاز عند كل فرد منهم.

وتؤكد نظرية الدافعية للتحصيل أن الطلبة الذين يتمتعون بدافع عالي للانجاز يتصفون بمستوى تحصيل أكاديمي عالي و بخاصة أن دافع الانجاز هو دافع داخلي يحكم أنشطة ذهنية و معرفية و إن هذا الدافع الداخلي هو مرد المستوى الداخلي في التحصيل الأكاديمي .

دافع الانجاز كغيره من الدوافع يكتسبه الفرد و يتعلمه خلال مراحل حياته المختلفة و لهذا فهو يرتبط بكثير من المتغيرات و يتأثر بعوامل عدة منها التنشئة الاجتماعية و الأسرية للفرد و كذلك المستوى الاقتصادي و التعليمي للولدين علاوة على ذلك العوامل النفسية حيث أن إثارة المكونات الانفعالية الإيجابية لدى الفرد له نتائج إيجابية في رفع مستويات الدافع للانجاز في حين أن المكونات الانفعالية السلبية تخفض الأداء.

ويتمثل دافع الانجاز التحصيلي في الرغبة في القيام بعمل جيد و النجاح فيه و تتميز هذه الرغبة بالطموح و الاستمتاع في مواقف المنافسة و الرغبة الجامحة للعمل بشكل مستقل أو في مواجهة المشكلات و حلها و تفضل المهمات التي تحتوي على المجازفة متوسطة بدل المهمات التي لا تحتوي على مجازفة قليلة أو مجازفة كبيرة جدا [1].

ث) قلق الامتحان :

يعد موضوع القلق من الموضوعات المهمة في مجال علم النفس بصفة عامة والصحة النفسية بصفة خاصة . يعد القلق مشكلة مركزية و موضوعا للاهتمام في علوم و تخصصات متعددة لها ارتباط بالنفس و الفلسفة و الفن و الموسيقى و الدين بالإضافة إلى علم النفس .

ولقد ركزت أبحاث القلق ودراساته العديدة حول القلق العام إلا انه بجانب الاهتمام الكبير الذي أبداه الباحثون بالقلق العام ظهر أيضا الاهتمام النسبي بدراسة أنواع أخرى من القلق مثل : قلق الامتحان كمثل محدد من القلق المرتبط بمواقف التقويم والتقدير .

وقلق الامتحان سمة في الشخصية في موقف محدد و سيكون من الانزعاج و الانفعالية ويحدد الانزعاج على أنه اهتمام معرفي بالخوف من الفشل.

[1]– محمود السلخي، المرجع السابق، ص ص 29 30.

ويشير البعض إلى وجود علاقة موجبة بين قلق الامتحان و التحصيل أي كلما زاد القلق تحسن التحصيل والبعض يشير إلى وجود علاقة سالبة بينهما أي كلما زاد القلق قل التحصيل والبعض الأخر يشير إلى عدم وجود علاقة بينهما عند الطلبة .[1]

ج) تقدير الذات:

يستخدم الكثير من الباحثين مصطلح تقدير الذات ومصطلح مفهوم الذات كمصطلحيين مرادفين على أنه حين يتم التفريق بين هذي نزال مصطلحيين يعرف تقدير الذات على أنه البعد التقييمي من مفهوم الذات .

ويرتبط تقدير الذات بالتحصيل الدراسي ، حيث يرى عدد من علماء النفس أن هناك علاقة قوية بينهما ويبدوا أن الذين يكون انجازهم المدرسي يشعرون بالنقص ، وتكون لديهم اتجاهات سلبية نحو الذات، وفي نفس الوقت هناك دلائل قوية على أن هذه الفكرة الجيدة لدى الفرد عن ذاته ضرورية للنجاح المدرسي .[2]

ح) مركز الضبط :

يعد مفهوم مركز الضبط من أكثر المفاهيم النفسية التي تصدت لها الأبحاث و الدراسات حيث انبثق هذا للمفهوم عن الإطار العام لنظرية التعلم الاجتماعي على يد جوليان روترا ، وتهتم هذه النظرية بمحاولة فهم السلوك الإنساني للمواقف الاجتماعية المعقدة و الظروف البيئية التي تؤثر فيه .

ويشير هذا المفهوم إلى الدرجة التي يستقبل الفرد بها مسؤوليته الشخصية عما يحصل له مقابل أن ينسب ذلك قوى تقع خارج سيطرته .

ومن هنا يرى الباحثون أن مركز الضبط متغير مهم في التحصيل الدراسي أكبر حيث ثبت أن هذا المتغير مهم في كثير من المجتمعات .[3]

---

[1]– المرجع نفسه، ص ص 32 33 .

[2]– محمود السلخي، المرجع السابق ، ص ص 34 35.

[3]– المرجع نفسه، ص ص 36 37.

خ) العوامل الديموغرافية :

المستوى الاقتصادي الاجتماعي :

وتبرز أهمية المستوى الاقتصادي في تحصيل الطلبة الدراسي ، حيث يؤثر تأثيرا يكاد أن يكون مباشرا على التعلم من حيث قدرة الأسرة على تحمل نفقات التعليم وإمكانية إدخال أبنائها المدارس الخاصة ذات المستوى التعليمي المتقدم ولذا فان الدخل السنوي يمثل متغيرا في استمرارية البناء لإكمال دراستهم.

وتبرز أهمية المستوى الاجتماعي في تأثيرها على التحصيل الدراسي في أن بعض المجتمعات تكون الأسر التي تتمتع بوضع اجتماعي مرموق أكثر ميلا نحو توجيه أبنائها نحو الاهتمام بالتعليم وتختار لهم المدارس ذات المستوى التعليمي المتميز أما الأسر ذات المستوى المعيشي دون المتوسط غالبا لا يحقق أبنائها تحصيلا أكاديميا عاليا .[1]

إضافة إلى كل هذه العوامل التي من شأنها أن تؤثر في التحصيل الدراسي للطالب .ومن بين هذه العوامل في تلك المتعلقة بالجامعة و ما توفره من بيئة تعليمية سليمة تساعد الطالب على الارتفاع لذلك أردنا أن نذكر بعض العوامل التي تركز على موضوعنا الذي نبحث فيه وهو التحصيل الدراسي والطالب الجامعي :

فالتحصيل العلمي الجامعي يتأثر بعدة عوامل ، قد تكون لها الأثر البارز في انخفاضه أو ارتفاعه، لذا معرفة العوامل التي تؤثر على التحصيل من شأنها أن تصف لنا واقعه بدقة و من بينها : المتعلقة بالجامعة و ما توفره من بيئة تعليمية سليمة تساعد الطالب على الارتفاع بمستواه .

المنهاج المعرفي الذي يتلقى من خلاله الطالب الجامعي تكوينه إضافة إلى توفر هيئة تدريس كفئة و إدارة جامعية واعية، إضافة إلى توفير مناخ تعليمي مناسب سواء داخل قاعات المحاضرات أو خارجها وغيرها من العوامل التي ترتبط ارتباطا مباشر بالجامعة .

فضلا عن العوامل المتعلقة بالجامعة هناك عوامل لا تقل أهمية منها :

العوامل الشخصية للطالب الجامعي إذا هذا العامل يتوقف عليه دافعية الطالب للتحصيل و طموحه العلمي وهذا يعني مدى ثقة الطالب الجامعي بقدراته و إمكانياته مع الارتقاء بمستوى عال وتحصيل

[1]– محمود السلخي، المرجع السابق ، ص ص 38 39.

علمي يكون ضمن درجات عالية مقابل أن قلة الثقة بالقدرات و الإمكانات من شأنه أن يؤدي إلى تحصيل علمي متدني للطالب.

الظروف الصحية و النفسية : أن الصحة الجيدة من الأولويات التي يجب أن يتمتع بها الطالب الجامعي لتمكنه من الدراسة و تكملة مشواره الدراسي الجامعي .إضافة إلى العوامل الأسرية فمثلا : الطالب الجامعي يكون في بعض الأحيان يكون عامل وطالب في آن واحد وهذا من شأنه أن يؤثر على تحصيله الأكاديمي ومستواه ، أن يكون الطالب متزوج وله مسؤوليات أسرية و غيرها من العوامل الأسرية[1]

[1]قاسمي صونية، **واقع التحصيل العلمي لدى الطالب من وجهة نظر هيئة التدريس**،جامعة قسنطينة،2،أنموذجا، ص 400.

الفصل الثالث: الألعاب الالكترونية

تمهيد

أولا : الألعاب الالكترونية

1- تعريف الألعاب الالكترونية

2-تاريخ الألعاب الالكترونية

3-أنواع الألعاب الالكترونية

4-وسائل الألعاب الالكترونية

5- شركات إنتاج عارضات التحكم

6- الكمبيوتر

7- الهواتف الذكية

ثانيا: أثار الألعاب الالكترونية

1 _ الأثر النفسي الاجتماعي

2 - الأثر الصحي

3- الأثر الاقتصادي

4- الأثر التعليمي

تمهيد

أولا : الألعاب الالكترونية

أصبح التطور في مجال الألعاب الالكترونية دافعا أساسيا تستخدمه اكبر شركات صناعه وذلك للسبق في السيطرة الالكترونية وجعل الفرد مهما كان عمره يتمسك بالا جهزه لأطول مده ممكنه مهما كان نوع هذا الجهاز هواتف ذكيه أو حواسيب وغيرها لقد أصبح وجود الألعاب الالكترونية ضرورة يحتم وجودها في أي جهاز ذكي وهذا نتيجة لما فرضته الحتمية التكنولوجية على الإنسان بمختلف فئاته العمرية فمفهوم اللعب لم يعد مرتبطا بالأطفال فقط بما انه أصبح الكترونيا ومتطورا ويحتوي على مزايا شكليه جاذبه فقط ب وصل تأثيره إلى شبابنا عامة و لطلاب الجامعة خاصة فقد بات موضوع الألعاب الالكترونية من أهم المواضيع المتداولة فقد رأينا فيها أنها أصبحت تمثل العالم الذي ياستهوي الآلاف من الناس بمختلف في فئاتهم وتجعلهم ينفقون عليها أموالا طائلة سنويا وهذا لا انتقائها فقط وبذلك سنسلط الضوء في هذا الفصل على تعريف الألعاب الالكترونية وذلك بعض مختلف التعريفات التي ستقدم لنا مفهوم واضحا ومن ثم نعرج إلى ذكر تاريخ الألعاب الالكترونية سننتقل بعدها إلى تقديم العديد من أنواع الألعاب الإلكترونية ذكر أهم الوسائل المستخدمة في هذا المجال قديما وحديثا مختلف التأثيرات الناجمة عن الألعاب الإلكترونية سواء كانت من الناحية الإيجابية أو السلبية.

1- تعريف الألعاب الالكترونية :

تعريف الأول

العاب الفيديو هي عبارة عن برنامج إلى يمكن للاعب أو عدة لاعبين من اللجوء إليه صنع خاصا بتقنية ثلاثي الأبعاد موضوعا في معظم الأحيان في جهاز عارضات التحكم الالكترونية أو الحاسوب .[1]

في تعريف أخر الألعاب الالكترونية:

إنها نشاط له قواعد محددة حيث يشترك اللاعبون في قضية أو نزاع مصطنع بحيث يكون له نتائج تقاس بشكل كمي , و تسمي اللعبة بأنها الكترونية إذا تواجدت بهيئة رقمية و عادة ما تشغل علي

[1] – Plais anthony, **jeu video et bibliothèques master science de l'information et des des biblothèques**, université d'angers , 2018,p8 .

منصات متنوعة كشبة الانترنت و الحاسوب و التلفاز و الهواتف النقالة و الفيديو والبلايستيشن و الأجهزة المحمولة بالكف[1] .

نجد في هذا التعريف الكاتبة قد ركزت علي تقديم الألعاب الالكترونية في شكلها التفاعلي التشاركي حيث يميل هذا المفهوم إلى الألعاب الالكترونية في جانبها الإيجابي .بحيث أن فكرتنا عن الألعاب الالكترونية بصفتها فردية و تسبب العزلة و الانطواء و هذا يضيف لنا الشكل الجديد الذي ظهرت عليه الألعاب في وقتنا الحالي .

كما تعرف الألعاب الالكترونية علي أنها نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم التي تعرض علي شاشة التلفاز العاب الفيديو أو على شاشة الحاسوب التي تلعب أيضا علي حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الالكترونية المخصصة لها بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين .التآزر البصري الحركي أو تحدي للإمكانات العقلية و هذا يكون من خلال تطور البرامج الالكترونية. [2]

تشير الكاتبة في هذا التعريف إلى أن الألعاب الالكترونية أصبحت حقيقة واقعا لاغني عنه فهي في وقتنا الحال من أكثر النشاطات شعبية و استخداما بمختلف و سائلها فالمهم هنا بالنسبة للفرد هو أن يشبع رغباته من خلال الشعور بالمتعة أثناء اللعب فهو يتمسك بكل ما يلبي له حاجياته و يجد فيه الفرصة لإظهار إمكاناته العقلية و تحديدها و هذا بالضبط ما تحتويه الألعاب الالكترونية حاليا و لهذا السبب تعمل اكبر الشركات المصممة علي تطوير برامجها بشكل مكثف .

و تعرف أيضا بالألعاب الالكترونية :

هي نوع من الألعاب تظهر علي شاشة الفيديو أو الحاسوب أو التلفاز يتمتع بلعبها الفرد و يرافقها حالة من التوتر و الاضطراب و الترفيه و المتعة التي يعيشه معها الفرد و يمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر و لها هدف معين و تنتهي بالفوز أو الخسارة .[3]

---

[1] ندي عقاب ابن عبود وآخرون ، **دليل استخدام الالعاب الالكترونية عند الابناء** ، مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر ،عمان، 2020 ، ص 7.

[2] مها حسن الشحروري، **الالعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ، 2008، ص 46.

[3] عزيزة عبد العزيز بن صفر ، واقع **استخدام الالعاب الالكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي الرياض الاطفال**، المجلة العلمية لكلية رياض الاطفال ، جامعة المنصورة ، العدد 3 ، 2018، ص 242.

تعريف الألعاب الالكترونية إجرائيا :

و هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة علي هيئة الكترونية و التي تشمل العاب الحاسوب و العاب الانترنت و العاب الفيديو [1]

2-تاريخ الألعاب الالكترونية:

في وقتنا الحالي تاريخ الألعاب الالكترونية مرتبط بأجيال عارضات التحكم لان كل عارضة تحكم جديدة تحتوي على تطورات عديدة في مجال العاب الفيديو بحيث أن المصممين يربطهم تنافس شديد في مجال صناعتها وذلك يصل إلى إصدار عارضتي تحكم لشركتين منافستين نفس السنة بتقنية معاصرة وهذا منذ بداية ظهور الألعاب الالكترونية. فالميلاد الحقيقي لألعاب الالكترونية كان عام 1972 من قبل المهندس نادن بأيشل بعد اقترانه لشركة اتاري وتصميمه لأول لعبة فيديو سميت :بونغ ، فرغم ذلك شهدت الألعاب الالكترونية مرحلة قد نسميها بالبدائية و بونغ هي أول لعبة الكترونية باعتبارها سارت صناعة ولكن في بادئ الأمر أول لعبة ظهرت مع ظهور الكمبيوتر عام 1951حيث قام غالف بيين بوضع لعبة ترفيهية على التلفاز عن طريق وسيط متصل به (بمثابة عارضة تحكم) لكن فكرته لم يتفق عليها في الشركة التي كان يعمل فيها كمهندس .بعد ذلك المخابر الجامعية هي من ساهمت في تركيب و تصميم الألعاب مثل (oxo) لدوغلاس لعبة لجهاز الكمبيوتر هدفه هو تسليط الضوء على التفاعلات الآلية بين الجهاز و الإنسان من اجل مذكرة تخرجه . في 1958 صمم ويتثام إلتون ، تينيس فور تو حيث كان هدفها الأساسي ترفيه الزوار القادمين إلى المخابر الوطنية بوكلا بنيويورك ، شهدت اللعبة نجاحا باهرا .بعد ذلك في 1962 تم تصميم سبياس وور من قبل ستيف راسل لكن هذه الألعاب المذكورة من تينيس فور تو و (oxo) كانت ملكية عامة للمخابر الجامعية فقط تجارب و مخصصة لأشخاص معينين و بوسائل بدائية آنذاك[2] .

و كما ذكرنا سابقا في 1972 أطلقت شركة أتاري بونغ في سوق تعتبر النقطة الفاصلة لبداية ما يسمى بصناعة الألعاب الالكترونية خاصة بعد النجاح التي حققته اللعبة حيث تصل مبيعاتها إلى عشرات

[1] صليحة بوشيبان، **انعاكاسات استخدام الطفل للالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي** ، مجلة المجتمع و الرياضة ، المجلد 2 ، العدد 1 ، 2019، ص 33.

[2] Plain anthony , ibid, p 4 .

ملايين الدولارات وفي نفس السنة المهندس رالف بيين (المذكور سابقا) صمم magna vox ، أول عارضة تحكم لألعاب الفيديو بيعت منها 340 ألف وحدة حتى 1977 رغم ارتفاع ثمنها و صعوبة إقناع الجمهور في ذلك الوقت.

في السنوات اللاحقة و مع نجاح لعبة بونغ بدأت زمام المنافسة تظهر في المجال خاصة بعد اختراع خراطيش الألعاب أطلقت بذلك شركة أتاري عارضة تحكم باسم أتاري 2600 بيعت حتى 1991 أكثر من 30 مليون عارضة تحكم وصممت خصيصا لها 900 لعبة .نجاح شركة أتاري ساحقا واستمرت المنافسة بدخول شركة نينتدوا(سنقدم مزيدا من التفاصيل حول الشركة في أجهزة الألعاب الالكترونية) للسوق بإطلاق , Game Watch عارضة تحكم بحجم صغير محمولة بلورية مزودة فقط بلعبة واحدة لاقت ناجحا المتوقع وأكثر وكما ظهرت في 1970 ظهرت لعبتن رمزيتين PAC man و space induironsأول بطل خارق لألعاب الفيديو ولكن في أواخر سنة ١٩٧٣ طغت الثقة الزائدة لمصممي الألعاب فأصبحوا يصممون أجهزة و العاب رديئة جدا مثل لعبة et .ecstrestre التي بقيت إلى حد الآن أردئ لعبة عرفها تاريخ الألعاب الالكترونية مما أدى إلى استقرار ما يعرف بأزمة العاب الفيديو .في هذه الحقبة لم تشهد عدة نجاحات و صناعة الألعاب في أزمة العديد من الشركات سحبت رخصتها من السوق أيضا اثري الأزمة الاقتصادية آنذاك.

رغم هذه المشكلات إلا أن النجاح الذي عرفته les games Watch لشركة نينتدوا دفعها إلى إطلاق في 1976 nes التي بدورها ناجحا طبعا وهذا بفضل شياروا مأيمادوا الذي صمم سبور ماريو وداكني كونغ أيقوناتنا تاريخ الألعاب الالكترونية وفي نفس الفترة ظهرت في الأسواق العاب مستوحاة من الأفلام مثل legond of Zelda و final fantasy التي لاقت ناجحا باهرا . نجد أيضا في تاريخ الألعاب شركة سبقا التي في محاولاتها للتنافس الشديد مع نينتدوا أطلقت في 1977 ميقا درايف أول جهاز للعب بقيمة تخزين 16 جيقا مرفقة بأشهر العاب الشركة سونيك القنفذ الأزرق واجهت نينتدوا كما ذكرنا سابقا بإطلاق سوبر ماريو لنرى درجة المنافسة حتى من الناحية الشكلية ماريو احمر و سونيك ازرق وأيضا من ناحية ألوان عارضتا التحكم الخاصة يهما نتتدوا بيضاء (nes)و سيقا سوداء mega) drive)، هذه الحرب تطورت لتظهر في شكل حرب اقتصادية و جماهيرية بين من يريدون جهاز على

غرار جهاز آخر ولكن رغم جماهيرية سيقا إلا أنها لم تستطع الاستمرارية وخرجت من سوق الألعاب الالكترونية خاصة بعد دخول شركة سوني و مايكروسوفت[1].

نينتدوا بعد عام من إطلاق سيقا للميقا درايف أطلقت في Game boy 1979 عارضة تحكم محمولة مع لعبتها jeu tente تعتبر اكبر نجاح في المجال لمدة 15 سنة بيعت 119 مليون عارضة تحكم بعد 5 سنوات سوني تطلق أول عارضة تحكم لها Play station هي قفزة تكنولوجيا هائلة لان بلأي ستيشن تفوق وحدة تخزينها كل عارضات التحكم السابقة و تعمل ب cd rom بدل من الخراطيش السابقة .وأيضا اتسمت بتقنية ثلاث أبعاد .بهذه للتكنولوجيا قضت سوني على شركة منافسة وهي سيقا لكن سيقا رغم فشلها هي أول شركة تطلق عارضة تحكم متصلة بالانترنيت ومع ظهور بلأي ستيشن 2 بتقنية دفيدي ، في هذه الأثناء التحقت مايكروسوفت للسوق وأطلقت Xbox أول عارضة تحكم بوحدة تخزين داخلية وبالتالى انحصرت المنافسة بين الشركات الثلاث (الذي سنتطرق لهم بشكل أعمق في أجهزة الألعاب الالكترونية) سوني ، نينتدوا و مايكروسوفت وذلك من خلال أجهزتها Xbox 360 و magtمنصة متصلة تضم عدة لاعبين معتمدين على احدث التكنولوجيا والجودة و السرعة إلا إن نينتدوا فضلت التفريد و التجديد في منتجاتها لزيادة التفاعل مع اللاعبين مثل جيديس المحمولة مزودة بشاشتين واحدة منهم تعمل عن طريق اللمس ، و الـ wii التي تقترح تتبع حركة اللاعب ونجد 3ديس رادات فيها تكنولوجيا ثلاثية الأبعاد بدون النظارات الخاصة بها ، هذه التكنولوجيا سوني و مايكروسوفت حاولا الإقبال عليها وإطلاق أجهزة محمولة و متصلة إلا أنها لم تكن بنجاح نينتدوا وهكذا تستمر المنافسة و تطوير صناعة الألعاب الالكترونية مع ظهور الهواتف الذكية و تطور الحاسوب . وأيضا ظهور الانترنيت مما زاد بشكل رهيب في إنتاج العاب خاصة بهذه الأجهزة وأيضا مواصلة التطور الدائم بإطلاق Xbox و ps4 و3d Nintendo Switch جهاز محمول و ثابت في نفس الوقت .لهذا فالألعاب الالكترونية بعد أن كانت مجرد العاب تجريبية لقدرة جهاز معيين أصبحت متوفرة و صناعة قائمة في جميع أنحاء العالم مع قاعدة جماهيرية هائلة[2].

[1] Plain anthony , ibid, p 5.

[2] opsit, p p 4 5.

3-أنواع الألعاب الالكترونية :

علي غرار كل عمليات التصنيف , يحمل تصنيف الألعاب الالكترونية نوعا ما من التناقض , فتعدد الحوامل و تضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع , تدفع المنظرين إلى الزيادة في الأنواع الجزئية المنضوية تحت أنواع أعم مما يؤدي إلى نوع الخلط و الالتباس و مع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى , تتطلب كل واحة منها خصائص معينة لدي اللاعب و تتميز بتشابه قواعدها و بتوحد هدفها هذه الأنواع هي : العاب الحركة , الألعاب الإستراتيجية و العاب المحاكاة .

1.3- العاب الحركة :

يتصادف ميلاد العاب الحركة مع ميلاد العاب الأرضيات. أجداد الألعاب الالكترونية التي كان في قاعات اللعب كان لها نجاح كبير علي عارضات التحكم كلعب بونغ التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب التي تتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا مثل اركانويد التي صممت علي شكل لعبة تدمير أين يتوجب كسرها من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب و هو كرة ممثلة علي شكل مربع بسيط و كانت متوفرة علي عارضة التحكم البدائية أتاري و جاءت بعدها لعبة تنيس فور تو و حديثا سلسلة باكمان و سلسلة ماريو و تركز هذه الألعاب الأربعة علي التحكم في الحركة و تتميز بتزايد السرعة و المهارة و تتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة مما يتطلب انتباها و ردت فعل سريعة كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر و أيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع اكبر عدد ممكن من النقاط كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات , سواء تعلق الأمر بآزار لوحة الرقن أو مقابض التحكم بأزرارها و كل أداة تحكم تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض . قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق ,و تستهدف الكثير من العاب الأرضية جمهورا شابا فأشكالها طفولية و شخصياتها من أبطال الرسوم المتحركة أو مجالات الرسوم و قد نجد أحيانا استثناءا من خلال شخصيات جدد سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة و كل الأجيال التي تحبها أولا لا تحبها ذوقها .[1]

[1] منال الاسود و فوزي لوحيدي، **تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ** ، مجلة المجتمع والرياضة ، ، العدد 2 ، 2019، ص 50.

وهناك العديد من العاب الحركة التي صدرت حديثا راش وارز و هي أفضل الألعاب المنظرة على أجهزة اندرو يد 2020 وهي لعبة جديدة من الأستوديو الفلندي سوبر سال

ميني كرافت أيرث : وهي لعبة واقع معززة جديد علي الهواتف المحمولة التي تعمل بنظام أوندرويد OS.

و من بينها أيضا:

PUBG MOBIL,CRUSH LAND ,RIPTYDE GP , CALL OF DUTY .THE ROOM SQUAR ENIX

2.3- العاب المحاكاة :

تعد العاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية رياضية أساسا فقوا هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزئيات و تستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو تصورنا لهذا الواقع و هي بذلك اقرب إلى المصادر المستوحاة منها و لا ترتكز هذه الألعاب فقط علي الرسم القريب من الواقع و لكن أيضا علي المكانة التي تعطي للاعب نفسه ففي الألعاب محاكاة الطيران مثل فلايت سيميلاتور من مايكروسوفت و التي تعتبر من أكثر الألعاب شهرة و الأقدم أيضا .[1]

مثال عن احدث العاب المحاكاة:

Flight pill bit simulator 3d

The Sims free play

Sims city built

Roller coaster tycoon classique

Plague inc

3.3-الألعاب الإستراتيجية :

تركز علي حذر اللاعب و مهارته و تخطيطه لكي ينتصر في معظم الألعاب توضع الكاميرا في موقع علوي لكي يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة فيتحكم بوحدات جيشه مهاجم

[1] منال الاسود وفوزي لوحيدي، المرجع السابق ، ص 50.

الخصم تندرج معظم الألعاب الإستراتيجية من حيث الزمن ضمن العاب الوقت الحقيقي و الأدوار المتعاقبة و من أشهرها Command & Conquer[1]

أمثلة من احدث الألعاب الإستراتيجية :

Sudmeirscivilization

Into the breach

Total war : shogum

Warcraft3: reign of chaoes

Battletech

Company of heroes

Stronghld crusader.

و تنقسم الألعاب الإستراتيجية إلى أربعة أنواع فرعية :

4.3-العاب المغامرة و التفكير

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها العاب المغامرات و الحركة فاللاعب له الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أولا في الشاشة لكنها تتميز عنها في مستوى الغرض منها و الذي يحتل مكانه هامة في سيرورة السيناريو و بعد الاستنتاج و الملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب فعلي طريقة المحقق الخاص يعمل اللاعب خلال اللعبة علي حل مختلف الغموض و المحيط بالغز الرئيسي و يتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير انه يرتكز كله علي الواقعية و جمال الرسم حيث تبقي علي التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة .[2]

أمثلة عن احدث العاب المغامرة:

- Sky dancer run

[1] ندى عقاب ابن عبود وآخرون ، المرجع السابق، ص 10.

[2] هبة أحمد بشورة قاسم، **أثر برنامج الالعاب الالكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ الاولى** القيس بتين بحلية ام درمان ، بحث مقدم لنيل درجة ماجيستير في علم النفس ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، 2019، ص 22.

- Iron blade: medieval legends rpg
- Ninja rachi
- Cyber hunter
- Shandour flight arena

5.3-العاب الإستراتيجية الاقتصادية

وهي قريبة من التقمص طالما أنها تعيد إنتاج و تمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة و بقائها لكنها تتطلب التفكير و القدرة علي التسيير و استمرار الموارد التي وضع تحت تصرف اللاعب و المجالات التي يتوجب تسيرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع اختبار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة تسيير مواردها الطبيعية الصناعات التجارة الديمقراطية و الهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المدينة عند إنتاجها من الصناعات و المالية و كذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من اجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية و إقامة توازن بين كل عواملها [1]

6.3-الألعاب الإستراتيجية العسكرية :

و هي العاب ترتكز علي نفس المبدأ لكن موجهة نحوم موضوع مختلف فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي فمن اجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعته و أراضيه بناء مباني عسكرية و تشكيل فيالق تغزو أراضي المنافس لذا علي اللاعب أن يختار قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم و الدفاع من اجل حسن التوقع أو الرد علي تحركات الخصوم وتتطلب هذه الألعاب علي غرار العاب الإستراتيجية الاقتصادية قدرات للتحليل و التقييم و سرعة في التفكير ابعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أي ما النادر اتخاذ قرارات فورية

أمثلة عن احدث الألعاب العسكرية

- Fortnite
- Nobel men
- Modernstrike
- Coverfire

[1] هبة أحمد بشورة قاسم،المرجع سابق، ص 22.

7.3-الألعاب التقليدية :

و المقصود بها العاب الورق و هي الأكثر شهرة من الألعاب التقليدية و الألعاب الإستراتيجية فبعضها هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام ويندوز و هي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

8.3- الألعاب التربوية و التعليمية

تهدف إلى التوازن بين اللعب و المتعة و تنتقل المعلومة للمستثمر بطريقة مسلية و طريفة .ان هذه الألعاب عريضة جدا يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات

و تعد الألعاب التربوية و التعليمية و التي تهدف إلى التوازن بين المتعة و نقل المعلومات بطريقة سهلة للمستفيدين و هي تغطي جميع الأعمار , فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام و الحروف و كتابتها و الألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالتثقيف العام و نقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات و العلوم و التاريخ و الجغرافيا و تعليم اللغات كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوي المتعلم .[1]

4-وسائل الألعاب الالكترونية :

1.4-عارضات التحكم :

يعرف معجم la rousse الفرنسي عارضة التحكم على أنها :

حاسب إلى مصغر مخصص لممارسة العاب الفيديو على شكل متصل بجهاز التلفاز له القدرة على الاتصال بالانترنت ، سهل الاستخدام بعمل تقنيات عديدة مثل عدة لاعبين و تقنية ثلاثية الأبعاد وغيرها[2].

[1]- هبة أحمد بشورة أبو القاسم، المرجع السابق، ص 25.

[2] La rousse , visite le , 27/04/2021,21:24 :
http:// www.Larousse.fr

و في تعريف آخر :

عارضة للتحكم أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ الوظائف المحددة له ، مواصفات عالية و كفاءة باللغة الجودة ، غالبا ما توصل عارضات التحكم إلى شاشة جهاز التلفزيون ويمكن للاعب أن يستعين بعض القيادة ، الرشاشة النظري أو الليزري.[1]

ويعرف أيضا :

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له ، و هو جهاز ذو مواصفات عالية و كفاءة بالغة الجودة[2]

نلاحظ أن جميع التعاريف تستند إلى استخدامات و وظائف عارضات التحكم كجانب لتعريفها بالشكل الملائم لذا فكل التعاريف تعتبر شاملة من هذه للناحية . ونظرا للتطور صناعة عارضات التحكم أصبحت شركات كبرى متخصصة فقط في إنتاجها مع تصميم الألعاب الملائمة لكل جهاز ومن اكبر شركات إنتاج عارضات التحكم حاليا :

2.4-أنواع عارضات التحكم

- **العارضات المحمولة : (portable)**

وهي عبارة عن عارضات يمكن لاعب نقلها معه إلى أي مكان مع والاستمتاع بها أي كان .

- **العارضات المنزلية : (salon)**

هي العارضات التي تعمل إلا من خلال اتصالها بشاشة معينة وجهاز تحكم لإمكانية استخدامها[3].

---

[1] تاثيرات الالعاب الالكترونية على الاطفال تم زيارته يوم 2021/04/27 ساعة 09: 21 :
http:// www.Aluminet.net

[2] منال الاسود وفوزي لوحيدي ، المرجع السابق ، ص 49.

[3] atalie le poins et autre,l evaluation du marché des consoles le 26/04/2021,21:32 :
Http://cloudgftont.net

5- شركات إنتاج عارضات التحكم:

1.5- شركة مايكروسوفت :

رغم أن Windows من عمالقة نظام التشغيل مقرها Redmond Washington كانت من الأوائل في صناعة الألعاب الالكترونية عبر الحاسوب ، لم يكن صناعة الألعاب من أهم أرباح الشركة إلا أن غاص في عالم صناعة عارضات التحكم بإطلاق (Xbox)عام 2001 ويعدها أطلقت Xbox 360 وXbox one من خلال ستيوديوهات التطوير و زيادة و جودة صناعة الألعاب الالكترونية وسجلت الشركة 343 فروع لها توزع مختلف أنواع الألعاب ومن بين ما تتميز بها الشركة العاب المغامرة والعاب تبادل الأدوار حيث شهدت في 2012 إيرادات من الألعاب : 364 مليون دولار أميركي

2.5- شركة نينتدوا

تعتبر شركة نينتدوا رمز صناعة الألعاب الالكترونية منذ 40 سنة ، مقرها اليابان نينتدوا أطلقت family computer، في 1983 ، و منذ ذلك الحين أطلقت الشركة منصات للألعاب الالكترونية عبر عارضات التحكم الخاصة بها ، شركة نينتدوا اشتهرت بالعاب مثل mario و donkey kong و zelda

تملك شركة نينتدوا قوة للاستثمار لصناعة الألعاب الالكترونية ستيوديوهات للتطوير first party ، و nintendo entertmaint ، للترقية و التحليل و التطوير.

حيث شهدت إيرادات من صناعة الألعاب الالكترونية سنة 2013 : 75 مليون دولار أمريكي[1].

3.5- شركة سوني :

عملاق التكنولوجيا الياباني دخل على ساحة الألعاب الالكترونية في 1994 مع إطلاق Play station تليها Play station 2 في عام 2000، سجلتا كلاهما نجاحا ساحقا مع بيع 100 مليون قطعة.

[1] David geenspanet et d'autre, **maitriser le jeu** , édition ompi, suisse, p 22.

نجاح شركة سوني راجع إلى قدرتها على توفير و تقديم العاب عصرية مع العلم أنها تستثمر في استيديوهات التطوير first party حين عقدت اتفاقيات مع عدة مطورين حيث شهدت إيراداتها من الألعاب سنة 2012 : 155 مليار ين ياباني.

4.5- شركة فالف :

تعتبر شركة valve مطورة من خلال ستيوديوهات التطوير first party مثل الشركات السابقة إلا أنها توضع تحت نفس الخانة مقرها بواشنطن .شركة فالف بدأت استيديوهات للتطوير و هي مشهورة بلعبتها half life في 282 كمنصة للتوزيع تحديثات للألعاب الحاسب المباعة بالقطعة ، أصبحت بعدها من أشهر منصات توزيع الألعاب الالكترونية عبر الحاسوب شهدت إيراداتها قيمة : 1000 مليون دولار أمريكي[1].

6- الكمبيوتر

يعرف على أنه :

مجموعة من الوحدات المتصلة مع بعضها البعض والتي تقوم على استقبال البيانات كمداخلات و من ثم تقوم بمعالجتها و إخراجها على شكل معلومات.[2]

وفي تعريف آخر :

على انه آلة سريعة جدا لا تستطيع التفكير و التمييز ، وهو آلة كهربائية مكونة من مجموعة من الدوائر الالكترونية تقوم العمليات الحسابية و المقارنة بعد تزويده بالتوجيهات والأوامر اللازمة.[3]

---

[1] David geenspanet et d'autre,ibid, p 22.

[2] سامي احمد العمري، **مقدمة في علم الحاسوب** ، مركز الجامعة الاردنية ، الاردن ،2008، ص 2.

[3] ,**دليلك لكل ماتود معرفته عن الحاسب** ، تم زيارته يوم 2021/04/23،الساعة 02: 21
http://www.libery-book.net

1.6-تصنيفات الكمبيوتر :

❖ **حاسب التحكم :**

يستخدم هذا الحاسب لمهام خاصة نحو عمليات التحكم و المراقبة للأجهزة المختلفة مثل الأجهزة الصناعية و الطبية أو وسائل النقل كالطائرات و السيارات أو وسائل الاتصال كالمقاسم والسنترالات وفي العاب الأطفال و أجهزة الترفيه ، ومثال جهاز حاسب الطيار الآلي داخل الطائرات الحديثة الذي يقوم بمتابعة أحوال الطيران و مسارها.

❖ **الحاسبات الدقيقة :**

وهذه الحاسبات ثورة تكنولوجية و علمية كبيرة والتي تحققت من اختراع المعالج الدقيق حيث أن صغر حجم هذه الكمبيوترات أدت إلى تخفيض المعادن و المواد المستخدمة في تصنيعهم مما أدى إلى هذا الحجم الصغير جدا لهذا النوع من الحاسبات قدرة محدودة على المعالجة نسبيا وغالبا يعتبر الجهاز أحادي الاستخدام و المهام يتنوع هذا النوع من الحاسوب إلى :

❖ **الحاسب المكتبي :**

يستخدم نحو المهام في المكاتب من طباعة النصوص والرسائل وتخزين المعلومات المطلوبة للمكاتب و المؤسسات والهيئات و سمي بهذا الاسم لإمكانية وضعه على سطح المكتب.

❖ **الحاسب المنزلي :**

لا يتوفر عادة له شاشة عرض خاصة بل يمكن عرض البيانات من الجهاز بربطه بتلفاز المنزل ويحتوي الجهاز على مجموعة من البرامج الترفيهية وبرامج التسلية و الألعاب وتكون مدمجة داخل الجهاز أو يتم إدخالها له باستخدام أشرطة خاصة تشبه الأشرطة المستخدمة في الفيديو المنزلي أو باستخدام اسطوانات ضوئية كالمستخدمة في الحاسب الآلي[1].

وهناك تصنيف آخر يقسم الكمبيوتر أو الحاسب الآلي إلى كمبيوتر شخصي و محمول

[1] – **دليلك لكل ماتود معرفته عن الحاسب** ، تم زيارته يوم 2021/04/23،الساعة 02: 21
http://www.libery-book.net

❖ **الكمبيوتر الشخصي:**

يستخدم الكمبيوتر بشكل عام في الإشارة إلى الأجهزة الشخصية pc لاستخدامها في المكتب أو المنزل لإغراض لا حصر لها.

❖ **الكمبيوتر المحمول:**

هو المعادل المتنقل للأجهزة الشخصية ويسمى الكمبيوتر المحمول ومن أنواعه اللابتوب و النوت بوك وهي تمثل أدوات متكاملة لمعالجة المعلومات و الاتصالات[1].

3.6- خصائص الكمبيوتر:

❖ **السرعة الفائقة :**

فالحاسب يمكنه إجراء ملايين العمليات الحسابية و المنطقية في ثانية واحدة وهي ان كانت تتفاوت من جهاز لآخر حسب نوع وسرعة الجهاز تقاس سرعة الحاسب بالميقا هرتس وتعني مليون عملية في الثانية:

❖ **الدقة المتناهية :**

ينتج الحاسب دائما معلومات خالية من الأخطاء و وان كان هناك أية أخطا فهي قليلة جدا بالنسبة لحجم البيانات التي يقوم بمعالجتها كما إن للأخطاء في غالب الأحيان بشرية أما في عمل البرنامج أو في عملية إدخال البيانات.

❖ **المرونة العالية :**

ويقصد بها تعدد الاستخدامات حيث يستطيع الحاسب الحل الكثير من المشاكل التي تواجه المؤسسات والأفراد في مختلف المجالات من خلال أنواع متعددة من البرامج بالإضافة إلى الدعم باللغة العربية المصاحب لأغلب البرامج الحديثة.

[1]- عباس مصطفى الصادق ، **الاعلام الجديد المناهج و الوسائل والتطبيقات** ،دار الشروق للنشر و التوزيع ، عمان ، ص 54.

❖ **الطاقة الاستيعابية :**

إن الحاسب لديه القدرة على تخزين كم هائل من البيانات و المعلومات ، كما يمكنه استرجاع هذه البيانات و المعلومات بسرعة كبيرة عندما تستدعي الحاجة إلى ذلك.

❖ **المثابرة :**

فالحاسب لا يعاني من الخصائص البشرية كالملل و التعب أو الإهمال، فازا أدى الحاسب مليون عملية حسابية فانه ينفذ العملية بنفس السرعة التي ينفذ بها العملية الأولى.

القدرة على تبادل المعلومات :

أصبح من السهولة الآن و مع انتشار الشبكات سواء المحلية أو الموسعة الحصول على المعلومات من أماكن عديدة[1].

4.6- الألعاب الالكترونية و الكمبيوتر :

إن الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية للتبادل ، logicielعن برنامج معلوماتي إلى المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب ، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية ، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر ، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى تحكمات كثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة ، وراحة أفضل يمكن اللاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة ، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق[2] .

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

[1]- **دليلك لكل ماتود معرفته عن الحاسب** ، تم زيارته يوم 2021/04/23،الساعة 02: 21
http://www.libery-book.net

[2] – هبة احمد بشورة ابو قلسم ، المرجع السابق ، ص 27.

7- الهواتف الذكية :

بداية بتعريف الهاتف المحمول ويعرف كما يلي :

هو أحد وسائل الإعلام الجديد ووسائل الاتصال ، يعتمد على الاتصال اللاسلكي عن طريق شبكة أبراج موزعة في منطقة معينة ، وباشر استعماله عام 1941[1]

ويعرف أيضا :

هو واحد من أكثر التكنولوجيات التي غيرت الطريقة التي يعيش بها الإنسان في نواحي الحياة كافة، ليس فقط كوسيلة اتصال هاتفي ولكن كأداة للتجارة والترويج والتسلية و الترفيه كوسيلة إعلامية جديدة كليا[2].

1.7-تعريف الهواتف الذكية :

وهي عبارة عن مجموعة من الأجهزة الالكترونية الحديثة التي تحتوي على خلايا تكنولوجية متطورة عن الخلايا التي كانت تستخدم في النسخ القديمة من الهواتف الخلوية السابقة ، كما تعرف بأنها نسخة متطورة من الهواتف الخلوية ، تساهم في توفير مجموعة من التطبيقات المتطورة ، والتي تحول وسائل الاتصال القديمة إلى وسائل اتصال حديثة قادرة على تعزيز الربط بين الأفراد حول العالم[3]

[1] علي خليل شفورة ، **الاعلام الجديد و شبكات التواصل الاجتماعي** ، دار اسامة للنشر والتوزيع ، عمان ، 2014، ص 84.

[2] عباس مصطفى صادق ، المرجع السابق ، ص 287.

[3] مهرية خليدة ، **تاثيرات الالعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر اماهاتهم** ، المجلة العربية للتربية النوعية ، عدد 13 ، 2020، ص 177.

وفي تعريف آخر:

هو هاتف محمول متعدد الاستعمالات لديه القدرة على التصفح عبر الانترنيت سماع الموسيقى و مشاهدة الأفلام ، مزودة ببطاقة sim ، وشاشة تعمل باللمس وتستطيع اكتساب أحدث التقنيات من خلال التحديثات ، ولديه إمكانية تنزيل عدة تطبيقات[1].

2.7-خصائص و مميزات الهواتف الذكية :

تتميز الهواتف الذكية بالعديد من المميزات و الخصائص نذكر منها ما يلي :

_ السهولة في الاستخدام الذي يوفرها لمستخدميه في التواصل مع محيطيهم ، عبر العديد من القنوات كالهاتف ، الرسائل النصية القصيرة ، البريد الالكتروني، أو مواقع التواصل الاجتماعي.

_ يتمكن من الاتصال بواسطة العديد من قنوات التواصل لاسلكي كتقنية الواي فاي والتي تكمن المستخدم الولوج و الإبحار في شبكة الانترنت و تقنية البلوتوث والتي تمكنه من التواصل مع هواتف أخرى ، وتقنية الاتصال قريب المدى ، التي تمكنه من تشارك الملفات مع هواتف أخرى مزودة بنفس التقنية ، وكذلك توفره على نظام تحديد المواقع الجغرافية.

_ يمكن استخدامه كمكتبة لتخزين كمية كبيرة من الوثائق المختلفة من نصوص و صور و فيديوهات و موسيقى ، وكقارئ وخاصة بعد أن أصبحت شاشاته كبيرة نسبيا ، كما يمكنه مشاركة شاشاته مع شاشات أخرى بدقة أكبر مثل شاشة التلفاز أو الحاسوب وتبادل الملفات بينها ومزامنتها أيضا.

_ تمكن هاته الهواتف أيضا من الوصول المباشر للشبكة من خلال تشغيل خدمة الوصول إلى الشبكة مباشرة من الهاتف .

[1] El mehdi soltani et autre, **l'usage du smart phone dans l'apprentisssage et Fle dana le contexte universitaire: cas des etudiants algeriens et tunisiens**, revue adhakira, v8, 2020, p61.

_ توفر إمكانية خدمات سحابية وذلك بمزامنة الملفات المخزنة عليه مع حساب خاص بالمستخدم لدى أحد موفري هذه الخدمة بقدرات تخزين عالية لمختلف أنواع الملفات ، كما تمكن من الطباعة ألاسلكية مع أنواع الطابعات التي تتوفر على هذه الميزة[1].

4.7-الهواتف الذكية و الألعاب الالكترونية :

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها الناشرين العالمين ، وهي صناعة في تزايد مستمر نظرا للتطورات التكنولوجية والاتصالية للهاتف النقال عامة و الهواتف الذكية خاصة.

وتعتمد جميع الأجهزة المذكورة سابقا من عارضات التحكم ، الكمبيوتر و الهواتف الذكية جميعها تترك في تطور تكنولوجي هائل خاصة عندما يتعلق الأمر بالألعاب الالكترونية ، لذلك فشبكة الانترنت هي القاسم المشترك بينهم وتعتبر وسيلة ووسيط لزيادة النفاذ نحو العاب الفيديو لذلك نتطرق لعنصر الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت[2].

4.7-الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت :

إن محاولات الناشرين لاقتحام الانترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الانترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث ، فالنشاطات الغير مثمرة ثم التخلي عنها من طرف الناشرين ، ولكن في السنوات الأخيرة عاد الاهتمام بهذه التقنية ، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال :

_ تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من اجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.

[1] Saha aicha afef, sutdents' **use of smart phone in the eductional process beteween formal and informal use** , magazine exprofessa, v5, 2020, p47.

[2] ميرة بلقاسم ، **خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الابداعي لدى الشباب الجزائري** ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر تخصص اتصال وعلاقات عامة ، جامعة محمد خيصر بسكرة ، 2019, ص 58.

_ تطوير العناوين القابلة للعب على الخط أون لاين بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالانترنت

_ تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر

_ توفير عناوين قديمة قابلة على الخط الأون لاين بالمجان.

_ تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.

_ تطوير نشر وتوزيع وتسيير الألعاب الالكترونية المتعددة اللاعبين بكثافة[1]

ثانيا: أثار الألعاب الالكترونية

1 _ الأثر النفسي الاجتماعي:

1.1- إيجابيا:

على الصعيد النفسي الاجتماعي محمد العبري ويوسف النيري أن تتمثل فوائد العاب الفيديو في المساعدة على التفكير على الذكاء مثل الألعاب الإستراتجية والعاب الحرب و العاب المحاكاة إذ تشير كثير من الدراسات إلى أن بعض الألعاب الالكترونية تؤدي إلى الراحة النفسية وتقوي روح التدريب و التعاون والتنظيم والشعور بالثقة في النفس . وأشار الكاتب محمد عدنان القماز إلى نتائج جملة من الأبحاث التي تثبت عدم وجود علاقة بين استخدام الألعاب الالكترونية و العزلة الاجتماعية . بل إن بعض الأبحاث أثبتت الزيادة في التفاعل الاجتماعي بعد حيازة لعبة الفيديو . حيث أن أفراد العائلة الذين لعبوا العاب الفيديو يتصرفون اجتماعية أكثر . ووفقا لأبحاث أخرى تبين أن ممارسة الألعاب الالكترونية عمل مثمر ينتج عواطف إيجابية و علاقات اجتماعية وشعورا بالانجاز وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لتنفيذ أعمال مفيدة ومثمرة . ولكن على مستوى تعزيز التجربة الحياتية ترى الباحثة مهى الشحرأوي ان من الصعب نقل مهارات التي نتعلمها في العاب معينة في مواقف أكثر عمومية ، ومن ناحية مثالية فإننا نتوقع من لعبة ما أن تكون وثيقة الصلة بالحياة الواقعية بما يصعب تمييزها عنها وذلك لإنماء

[1]- ميرة بلقاسم ، مرجع سابق, ص 58.

المهارات المناسبة ، وللاعب منطق داخلي لأنه يتكرر على النحو الواسع ، إما في الحياة لسوء الحظ لا يوجد مثل هذا المنطق الداخلي ، وكل موقف فيها يتطلب بعض مهارات التفكير الأساسية ، بدل من معرفة المنطق الداخلي الذي نصور وجوده[1]

2.1- سلبيا:

أما من بين التأثيرات السلبية النفسية الاجتماعية نجد :

❖ **العنف :**

يأتي العنف على رأس قائمة سلبيات ألعاب الفيديو وان نسبة كبيرة من هيئات الرقابة ناظرة أساسا إلى مفردة العنف في تصنيفاتها . إن العنف في العاب الفيديو كما في اغلب البرامج الترفيه الإعلامية اليوم ، يعد السمة الأبرز لها ، يتخذ اتجاها متطرفا في بعض الأحيان ،بحيث تجسد مشاهد دموية بشعة لا تلاءم أدني حد من الذوق السليم،كما يظهروا الكثير من العاب الفيديو لا يتحلون بالأخلاق الفضيلة

وإنما الصفة التي تميزهم هي أنهم يمتلكون عضلات مفتولة ويجيدون القتال و القتل ، وعلى هذا الأساس أصبح من أن تشاهد بطلا في العاب الفيديو يعتدي على الأبرياء أو يقتلهم دون سبب، وقد يكون قتلهم إياهم بطريقة بشعة جدا[2]

❖ **الإدمان:**

ظهرت دراسة علمية جديدة تثبت بان 7.5 من الشباب مدمنين على العاب الفيديو وذلك وفق لاستطلاعات هاريس القومي الذي شمل 1200 فرد من هذه الفئة العمرية ، ورأى البروفيسور جنتايل مدير الأبحاث بالمعهد القومي للإعلام والأسرة بمنايا بوليس : أن هذه الدراسة الأولى التي تسجل البيولوجية الإدمانية لألعاب الفيديو إلى بلغت واحد لكل 10 شبان تقريبا ، والمقصود بالاستخدام الباثولوجي هو ما يفعله الشخص بها ، لدرجة تدمير وظائف الحياة . وحلل الباحث مطلع بيانات هريس مطلع 2007 ، وقارن عادات المستطلعين على ممارسة العاب الفيديو بأعراض الإدمان الدليل

---

[1]- حيدر محمد بلكعيبي، **الالعاب الالكترونية وأثرها الفكري والثقافي** ، المركز الاسلامي للدرسات الاستراتجية ، العراق ، 2017، ص 44.

[2]- حيدر محمد للكعيبي ، المرجع السابق ، ص 45 .

التشخيصي و الإحصائي لاضطرابات القمار المرضي العقلية ، ويصنفوا اللاعبون كأعراض باثولوجية إذا اظهروا 6 من 11 عرضا . ومارس اللاعبون المدمنون المستطلعون اللعب 24 ساعة أسبوعيا ، أي ضعف غير المدمنين ، ويجلبون عادة أجهزة فيديو لغرف النوم ، ويعانون مشكلة عدم الانتباه بالمدرسة ، ويحصلون على درجات منخفضة ، ويعانون مشكلات صحية أكثر ، هم أكثر احتمالا للشعور بالإدمان والسرقة لإرضاء عادتهم الإدمانية . إن كثرة مزاولة العاب الفيديو يستتبع مشاكل كبيرة أهمها :

– ضياع الوقت و إهدار الطاقة الشبابية التي تعد المعيار الأساس لأي مجتمع ، وما يستتبع بتشبع تام بالقيم الثقافية السيئة التي تتضمنها تلك الألعاب ، وليس غريبا أن ترى شبابا في سن النضج ، يرتبطون بهذه الألعاب ارتباطا شديدا يجعلهم كالأطفال ، لا يحملون أي شعور بالمسؤولية تجاه أنفسهم واتجاه الآخرين[1].

يقول الباحث عادل سلطاني تساهم هذه الوسائل في إهدار قيمه الوقت وبالتالي ضياع الوقت كمفهوم الإسلامي في الواقع الاجتماعي لدى الشرائح الشبابية التي تعتبر رصيد مجتمعاتنا ما هي تشكل الرأس مال الاجتماعية المتدفقة بالحياة والطاقة التي تبعد الشيخوخة الاجتماعية من مجتمعاتنا فإذا تعطلت قدرات الشباب الاجتماعي على الإبداع الاجتماعي بضياع هذا المفهوم المقدس وذلك بتسمر المتعاطين أمام الأجهزة لساعات طويلة تضيع خلالها العبادة و بالتالي تضييع وتغيير و عزل الأزمنة العبادة القيمة لدى هؤلاء الممارسين وبالتالي خضوعهم لنمذجة عفوية مما ترسخه من قيم بالانغماس في قيم الأخرى تقنيه وثقافيه لا تتصل مطلقا ببناءهم القيم والعقدي الاجتماعي والثقافي فيصبح متعاطوه هذه القيمة الثقافية من خلال حتمية هذه الوسائط يعيدون لنمذجة أنفسهم نحو قيم الأخر و بالتالي مجتمعاتهم نحو هذه القيم[2].

2 – الأثر الصحي :

❖ **إيجابيا :**

على الصعيد الايجابي يتمثل الأثر الصحي للألعاب الإلكترونية في ما يلي:

تؤكد البروفيسور دافني بافلير تجربتها على لعبه كول أوف ديوتي أن الأشخاص الطبيعيين الذين لا يقضون وقتا في ممارسه العاب الفيديو يملكون قوه نظر طبيعيه ولكن عندما تم إقحامهم في جلسه

[1] حيدر محمد بلكعيبي ، المرجع السابق ، ص 45 .

[2] المرجع نفسه، ص 49 .

لممارسه الألعاب الإلكترونية ما بين خمسه إلى 15 ساعة أسبوعيا فقط تحسنت قوة نظرهم وأصبح بصرهم ممتاز جدا ويستطيعون استخلاص معلومات قيمه من خلال معلومات مزدحمة كما أصبحوا يميزون درجات مختلفة من اللون الرمادي وبناء على ذلك يثبت أن كثره ممارسه العاب الفيديو لا يجعل النظر أسوء بل أفضل و تضيف الباحثة وفقا للإعمال المخبرية الألعاب الإلكترونية لا تسبب الشد العصبي وتشتيت الانتباه وإنما العكس صحيح فهي تجعل ممارسو العاب الفيديو يمتلكون ميزات متفوقة عن غيرهم من ناحية التركيز وقدره تتبع الأجسام بشكل أفضل وهذا وقد تمكنت الألعاب الإلكترونية بمعالجه مجموعه من الإمراض المستعصية خلال وقت قياسي مثل أمراض الشلل الدماغي وحالات الجلطات التي تحتاج إلى جلسات عديدة لعلاج المصابين بها[1].

ومن الأضرار الصحية التي تنجم عن لعب الألعاب الالكترونية نجد :

– الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية للإضاءة في الألعاب الإلكترونية التي تؤدي إلى حدوث نوبات من الصرع حسب ما كشفت عنه دراسات طبية حديثه كما أن استخدام المتزايد لهذه الألعاب الاهتزازية يزيد من فرصه إصابتهم بمرض ارتعاش الأذرع و إلا كف كما أن الحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسه هذه الألعاب قد تؤدي إلى إصابات في الجهاز العظمي والعضلي وفقا لما أشار إليه الأطباء وان كثرة حركة الأصابع على لوحه ذراع اللعبة و مفاتيح تسبب أضرار بالغه لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثنيهما بصوره مستمرة إضافة إلى ذلك إجهاد العينين وظهور احمرار بهما بسبب الحركة السريعة أثناء ممارسه الألعاب الإلكترونية والمجالات الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشات كلها تعطي إحساس بالصداع الشعور بالإجهاد البدني وأحيانا القلق و الاكتئاب[2].

3– الأثر الاقتصادي:

من اجل الحصول على احدث تقنيات الألعاب الإلكترونية، يندفع الشباب إلى شراء أغلى أجهزه الفيديو ومتابعه احدث ما صدر عنها تقنية الألعاب تقفز في تطورها بسرعة مذهله ، مما يتطلب إنفاقا

[1]، حيدر محمد بلكعيبي ، المرجع السابق ، ص 43 .

[2]عبد الرؤوف براهمي و منير ظافري؛ **أثر استخدام الألعاب الالكترونية على الطلبة الجامعيين لعبة بابجي نموذجا** ، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر تخصص علوم الاعلام والاتصال اتصال وعلاقات عامة ، جامعة العربي بن مهيدي ، ام البواقي ، 2020, ص ص 107 108.

مستمرا لمجاريتها فقد لا يستطيع الشاب تامين هذا الإنفاق بنفسه فيضطر إلى الضغط على أهله لشرائها أو قد يعمل على تحصيلها بطرق غير مشروعة ، علما أن أسعار أجهزه اللعب وأقراصها غالية في الغالب فمثلا يبلغ جهاز بلأي ستيشن 3 335 دولار وكذا مع الأقراص البرمجة الخاصة بها يتراوح أسعارها ما بين 30 إلى 38 دولار القرص الواحد تقريبا أضف إلى ذلك أن بعض الألعاب تحتوي على نظام اقتصادي افتراضي ، أن يبيع اللاعب ويشتري لي يحقق عائدات مالية وهميه ضمن فضاء اللعبة فيحقق الفوز السريع من خلالها ومن اجل تامين مزيد من العائدات يلجأ اللاعب إلى تحويل الأموال الحقيقية بواسطة فيزا كارت نحو عملات افتراضيه على حسابه المسجل في اللعبة وعلى صعيد آخر تفتح العديد من الصالات المخصصة للألعاب الإلكترونية والمنافسة بين الأصدقاء وكثيرا ما يخوض الأصدقاء في هذه الصالات تحديات و رهانات يتفقون على إن الخاسر هو الذي يدفع تكاليف الصالة وذلك يحفز الكثير من الشباب على مواصله هذا التحدي ويكون صاحب الصالة هو المستفيد منه ، و على ذكر صالة الألعاب الإلكترونية فهي تضم في الكثير من الأحيان من الرجال والنساء العاطلين والمتسربين من المدرسة وعاده ما يكون رفقاء سوء يحملون العديد من الانحرافات الفكرية والسلوكية يؤثرون على من يحتكم بهم في مثل هذه التجمعات.[1]

4- الأثر التعليمي:

❖ **ايجابيا :**

خصص الدكتور عبد الله دلهقي في بحثه ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية حيث تتضمن منافع خاصة لممارسه العاب الفيديو استنادا لأبحاث علميه في هذا الصدد وأوضح أن هذه الألعاب تساعد على تنميه الفكر على تنميه الذاكرة وسرعه التفكير وتطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق كما أنها تعلم القيام بمهام الدفاع والهجوم في ان واحد وتحفز التركيز والانتباه وتنشط الذكاء لأنها تقوم على حل الأحاجي و ابتكار عوامل من صنع المخيلة فقد وجد باحثين من جامعه ويسكونسين ببحث على لعبه وور كرافت على انها تشجع اللاعبين على استخدام طريقه علميه في التفكير أثناء اللعب وأشار الباحثون إلى استخدام الرياضيات للتعامل مع مواقف مختلفة في اللعبة وأكد كريج ماندي كبار الباحثين في شركه مايكروسوفت انا العاب الفيديو يمكن أن تحفز القدرات العلمية لدى البشر عبر مساعدتهم على بلوغ قوه

[1] حيدر محمد بلكعيبي ، المرجع السابق ، ص 57.

إدراك عاليه إذ أن العاب إطلاق النار تحديدا تجبر اللاعبين على مراقبه السلاح والذخيرة والحالة الصحية و أمكانية اتخاذ الأماكن المناسبة[1].

ومن أهم إيجابيات ممارسة العاب الإلكترونية ب قيام التربويون بإدراجها في مجال التعليم لتحل محل العاب التقليدية والشعبية وأصبح مصطلح الألعاب التعليمية المحسوبة مصطلح شائع في المؤسسات التعليمية لما لها من اثر إيجابي في إثراء البيئة التعليمية ومن أهم مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية أثاره دافعيه متعلم للدراسة وتزيد من استيعابه للمادة الدراسية ومن ناحية أخرى تعمل على جذب المتعلم لما لها من تأثيرات متنوعة صوتيه وبصرية كفيله بإبعاد الملل والرتابة للدروس اليومية و العلاقة بين ممارسه الألعاب الإلكترونية والمخرجات التعليمية أكدت الدراسات وخاصة دراسة بيو 2006 إلى بعض النتائج الإيجابية منها أن ممارسه الألعاب الإلكترونية الأون لاين جميز تساعد على تطوير المهارات المعرفية.[2]

على الرغم من الرؤيا المتفائلة للقيمة التعليمية لألعاب الإلكترونية إلا أن هناك بعض المشككين في هذه الرؤية فقد أشار انسي ريبوش مستشار جامعه مانيسوتا إلى مخاوفه المتعلقة بإحلال ممارسة العاب الفيديو محل عمليه التعليم بدلا من استخدامها لعمليه التعليم كعنصر إضافي واستدل على حالة طلاب أثرت الألعاب الإلكترونية عليهم بالسلب لأنهم كانوا مدمنين عليها[3].

تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ والطلبة بسبب قضاء معظم أوقاتهم إمامها مما يسبب انغماسهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذين يجعلهم يهملون دروسهم ويقللون من مطالعه كتب مما يجعل مجتمعا يفتقر الأدمغة البشرية ويجعل منه مستهلكا لا منتجا، بخصوص إهمال الدراسة كانت هناك عده دراسات ونتائج نذكر منها :

نتائج الدراسة التي قام بها عباس السبتي على الطلبة كانت كما يلي : بنسبه 35.5% يمارسون الألعاب يوم أكثر من ثلاث ساعات . بنسبه 56,3 %الوالدين غير راضيين عن ممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب الدراسة بنسبه، 1 78 % انشغال الطلبة بالحديث عن الألعاب الإلكترونية بدلا

[1] حيدر محمد بلكعيبي ، المرجع السابق ، ص 41 .

[2] محمد الازهر القاسمي ، **سلبيات وإيجابيات الالعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل و دور الاسرة في التعامل معها** ، مجلة التنوير للعلوم الانسانية و الاجتماعية ، عدد 9، 2019، ص 275.

[3] حيدر محمد بلكعيبي ، المرجع السابق ، ص 42 .

من الدراسة بنسبه 35,3 % التفكير في هذه الألعاب بدلا من الدراسة .بنسبه 48%يؤجل واجباته المنزليه على غرار اللعب بنسبه 51,2 % انخفاض المستوى الدراسي بسبب الألعاب الالكترونية % 41,8 إصدار إلى اللجوء إلى الدروس الخصوص نظرا لانخفاض مستوى التعليمي[1].

[1] عبد الروؤف براهمي ، المرجع السابق ، ص 109.

الفصل الرابع: الجزء التطبيقي

1 - تحليل وتفسير البيانات

2 - النتائج الجزئية للدراسة

3 - النتائج العامة للدراسة

1 تحليل و تفسير البيانات

المحور الأول: البيانات الشخصية للمبحوثين

جدول رقم 01: يمثل توزيع المبحوثين حسب متغير الجنس

المتغير	التكرار	النسبة
ذكر	77	%70.2
انثى	33	%29.8
المجموع	110	%100

من خلال البيانات المتحصل عليها من الجدول رقم واحد الذي يمثل متغير الجنس تحصلنا على نسبة 70.2 % من الذكور مما يجعلنا نلاحظ أن الذكور أكثر ممارسه للألعاب الالكترونية ويرجع هذا إلى أوقات الفراغ التي يمتلكها الذكور خاصة أثناء تواجدهم في المنزل بالإضافة إلى أن الذكور هو الجنس الذي تستهوليه الأجهزة الالكترونية بمختلف أنواعها أضف إلى ذلك أن لجوؤه إلى أماكن الألعاب الالكترونية كصالة الألعاب والتي تحمسه للمنافسة الشديدة مما يجعله أكثر ارتداء لها واللعب فيها في حين سجلنا نسبه 29.8 % للإناث وهذا راجع إلى الاهتمام الضئيل بهذه الألعاب لان الإناث يتمحور اهتمامهم بتصفح المواقع أو مواضيع تخص المرأة سواء الجمالية أو المنزلية.

جدول رقم 02: توزيع المبحوثين حسب متغير السن.

السن	التكرار	النسبة
من 20 إلى 25	60	%54.3
من 26 إلى 30	35	%31.9
أكثر من 30	15	%13.8
المجموع	110	%100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول التي تمثل متغير السن يتضح لنا أن معظم المبحوثين من 20 إلى 25 سنه بنسبة 54.3 % وهذا راجع إلى طبيعة المبحوثين معظمهم جامعيين فبالتالي هم شباب وهذا يعني أنهم أكثر ممارسه للألعاب الالكترونية تليها نسبة ، 31.9 % من 26 إلى 30 سنه ويكون اغلبيه الشباب في هذه السن لديهم مسؤوليات واهتمامات أخرى تجعل تعلقهم ب الألعاب قليلا في حين نسبه 13.8 % مرتبطة أعمارهم أكثر من 30 سنه وهذا يمكن أن يعود إلى غياب هذه الفئة عن الحرم الجامعي ويكمن السبب أن في هذه السن هم أشخاص مسئولون وذوي اهتمامات ناضجة تضمن لهم مستقبل جيد .

جدول رقم 03 يمثل توزيع المبحوثين حسب متغير الدخل الاجتماعي:

المتغير	التكرار	النسبة
جيد	15	%19.1
متوسط	74	%67
ضعيف	21	%13.9
المجموع	110	%100

يتضح لنا من الجدول رقم 3 أن غالبية المبحوثين لديهم دخل اجتماعي متوسط بنسبه 67% وهذا راجع إلى أن معظم الطلبة الجامعيين لا يمتلكون دخل مرتفع يمكنهم من شراء أجهزه ممارسه الألعاب الالكترونية بنسبه كبيره وتأتي بعدها نسبه 19,1% وهي ذات الدخل الجيد وهي فئة تشمل الطلبة العاملين ذودخل معين في حين آن نسبه 13,9 % هي ذوات الدخل ضعيف وهي نسبة قليلة لان معظم الطلبة الجامعيين حتى لو كانوا لا يمتلكون وظائف تمكنهم من امتلاك راتب فهم يمتلكون ما يسمى بالمنحة الجامعية التي تساعدهم أو تعطي لهم إضافة مالية .

المحور الثاني عادات وأنماط استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية

جدول رقم 4 يمثل توزيع المبحوثين حسب مدى ممارستهم للألعاب الالكترونية

المتغير	التكرار	النسبة
دائما	27	%24.5
أحيانا	78	%70.9
نادرا	5	%4.6
المجموع	110	%100

يتبين لنا من الجدول أن نسبه 70.9% لممارسون للألعاب الالكترونية أحيانا ويرجع هذا إلى أنهم لا يمتلكون وقت كافي لممارستها وذلك لانشغالهم بالدراسة والبحوث العلمية وهذا لا يمنع ممارستها لهم و استخدامها رغم ذلك تليها نسبه 24.5 % وهم يمارسون الألعاب بصفه دائمة وذلك يعود إلى أن هذه النسبة تحتوي على فئة تهتم وتميل إلى ممارسه الألعاب بشكل مستمر ووجود أشخاص يميلون لممارساتها إلى حد الإدمان في الحين إن نسبة 4.6 % هي من يمارسون الألعاب نادرا وهذا يوضح أن الطلبة الجامعيين يقومون باستخدام الألعاب الالكترونية سواء أحيانا أودائما أونادرا أي إن الممارسة من طرفهم ليست منعدمة.

جدول رقم 05 يمثل توزيع المبحوثين حسب اختيارهم للأجهزة الأكثر استخداما في العب

المتغير	التكرار	النسبة
Xbox	9	%8
الهواتف الذكية	60	%55
البلأي ستيشن	14	%13
الحاسوب المحمول	17	%15
الحاسوب المكتبي	9	%8
النينتدو	1	%1
المجموع	110	100

من خلال الأرقام المسجلة عبر الجدول الموضح أعلاه يتبين أن معظم المبحوثين يستخدمون الهواتف الذكية للعب وذلك بنسبه 55 % ويكمن السبب في التطور التكنولوجي الهائل التي أصبحت

تحظى به صناعه الألعاب الالكترونية بظهور العاب الموبأيل ذات الجودة العالية إضافة إلى ذلك أن ثمن الهاتف الذكي الذي يعتبر مناسبا للطالب الجامعي يكون قادرا على اقتنائه زد على ذلك أيضا أن الهواتف الذكية هي عبارة عن أجهزه يسهل حملها في مختلف الأماكن عكس الأجهزة الأخرى التي تتطلب وضعها في مكان معين يليها جهاز الكمبيوتر المحمول بنسبه 15 % يرتبط ذلك بان طلاب الجامعة اغلبهم يملكون جهاز الكمبيوتر ولأنهم يستخدمونها في بحوثهم العلمية وهذا لا يمنعهم من ممارسه الألعاب الالكترونية وخاصة أن سهولة تحميلها عبر الانترنت يكون متاحا بشكل أفضل عبر جهاز الكمبيوتر ويأتي بعدها جهاز والبلايستيشن أوما تسمى بعارضات التحكم ماركه سوني بنسبه 13 % ويعود هذا إلى أن جهاز والبلايستيشن اقل كلفة من عارضات التحكم الأخرى أضف إلى هذا توفرها في الأسواق الجزائرية بعدها يأتي الجهاز المكتبي وجهاز اكس بوكس بنسبه 8% حيث حقق كليهما نفس النسبة 8% للحاسوب المكتبي و 8 %لجهاز اكس بوكس وهذا يفسر أولا إن الجهاز المكتبي يستخدم بكثرة في العمل لأنه ليس المصدر المناسب لممارسه الألعاب الالكترونية أما بالنسبة لجهاز اكس بوكس فيرجع إلى ثمنه الذي لا يستطيع اغلب طلاب الجامعة شراءهم لان الطالب لا يمكنه توفير مثل هكذا جهاز وهذا يعتبر نفس السبب لجهاز ننيتنندوا حيث جاء بنسبه 1% بالرغم من خصائصه المميزة مقارنة بعارضات التحكم الأخرى المذكورين في الجزء النظري.

جدول رقم 06: يبين مدة بدا شغف بالألعاب الالكترونية من طرف المبحوثين.

المدة	التكرار	النسبة
أقل من سنة	15	%13.6
من سنة إلى 3 سنوات	19	%17.3
أكثر من 3 سنوات	76	%69.1
المجموع	110	%100

من خلال الجدول رقم 6 والمتعلق بالمدة التي بدا فيها المبحوثين ممارسه الألعاب الالكترونية حيث نلاحظ أن اغلب المبحوثين بدؤوا ممارستهم الألعاب الالكترونية منذ أكثر من ثلاث سنوات حيث كانت الإجابة بنسبه 69.1% ويرجع هذا إلى أن الألعاب الالكترونية أصبحت مجالا للترفيه والتسلية تليها نسبة 17.3 % من سنة إلى ثلاث سنوات وهذا راجع إلى جوده وتنوع الألعاب الالكترونية الحديثة وأصبحت بذلك تناسب مختلف الفئات وأخيرا بنسبه 13.6% للذين يمارسون الألعاب منذ اقل من سنة ويمكن أن

يكمن السبب أن هذه الفئة لم تكن تمتلك الأجهزة الممارسة الألعاب الالكترونية بالإضافة إلى أن التسويق لها عبر مختلف الوسائل ساهم في جذب فئات لم تكن تهتم بهذه الألعاب.

جدول رقم 07: يمثل الوقت المفضل للعب حسب المبحوثين.

الوقت	التكرار	النسبة
الفترة الصباحية	1	%0.9
فترة الزوال	2	%1.8
الفترة المسائية	30	%27.3
فترة غير محددة	77	%70
المجموع	110	%100

تشير نتائج هذا الجدول أن الوقت المفضل للعب هووقت غير محدد حيث بلغت نسبه الإجابة بـ 70% وهذا يعود إلى طبيعة الوسيلة المستخدمة لان إتاحتها تكون سببا في ممارستهم للألعاب في أي وقت تليها الفترة المسائية بنسبه 27.3 % وذلك ربما أنهم فئة لديهم انشغالاتهم في الفترات الأخرى ولأنها قد تكون كفترة راحة لهم بعد إتمام الدراسة وبعدها فتره الزوال بالنسبة 1.8 % و الفترة الصباحية بالنسبة 0.9 % وهما نسبتين متقاربتين وهذا يرجع إلى أنها عبارة عن فترات للدراسة وممارسه نشاطاتهم اليومية .

الجدول رقم 8:يمثل توزيع أنواع الألعاب الالكترونية المفضلة لدى المبحوثين

الإجابة	التكرار	النسبة
الألعاب الترفيهية	13	%/11.8
الألعاب العلمية	11	%10
الألعاب الحربية	16	%14.6
الألعاب القتالية	30	%27.3
العاب المحاكاة	14	%12.7
العاب متعددة اللاعبين	26	%23.6
المجموع	110	%100

من خلال جدول الموضح أعلاه ف الألعاب القتالية قد جاءت بالنسبة 27.3% وتعتبر هي النسبة الأكبر وهذا راجع إلى أن معظم الألعاب الالكترونية الحديثة ذات الجودة العالية هي ذات نوع قتالي

إضافة إلى تأثرهم بالأفلام ذات الصيغة القتالية والتي تحمل نوعا من الإثارة. تليها العاب متعددة اللاعبين بنسبة 23.6 % وهذا يرجع إلى أن المبحوثين لديهم روح المنافسة مما يجعلهم يشاركونها مع بعضهم البعض وتجعلهم يشعرون أنهم في قتال حقيقي حيث يظهر ذكائهم وقوتهم بالإضافة إلى أنها نوع الذي يزيد من تفاعلهم. الألعاب الحربية بنسبه 14.6% وهذا يعود إلى أن هكذا نوع من الألعاب يتناسب مع هذه هكذا فئة عمرانية التي تقوم باستهدافها حيث تتيح لهم الفرصة باستخدام ذكائهم والتخمين في وضع استراتيجيات تقيس مدى ذكائهم قدراتهم العقلية بالإضافة إلى أن غالبيه أفراد العيينة هم ذكور مما يجعلهم هواة لهذه الألعاب .تأتي بعدها العاب المحاكاة بالنسبة 12.7% ويكمن السبب الرئيسي في أن هذا النوع يحتوي على جوده عاليه جدا مما يثير شغفهم في ممارستها وربما رغبتهم في اندماجهم بالواقع الافتراضي يأتي بعدها الألعاب الترفيهية بنسبه 11.8 % يكمن السبب في أن هذه الألعاب الالكترونية خاصيتها الأساسية هي الترفيه والترويح خاصة في أوقات الفراغ مما يجعلهم يلجؤون لملء وقتهم.

وأخيرا جاءت بعد الألعاب التعليمية بنسبه 10 % ربما لان ظهور الألعاب المذكورة أعلاه جعلهم لا يمارسون أولم تعد تستهويهم هذه الألعاب بالإضافة إلى أنها العاب جامدة لا تحتوي على أي نوع من التشويق أو تحقيق الإشباعات المعينة .

•الجدول 09 : يمثل توزيع المبحوثين حسب نمط اللعب لديهم

الإجابة	التكرار	النسبة
أون لاين	72	%65,5
أوف لاين	38	%34,5
المجموع	110	%100

على ضوء نتائج الجدول السابقة تبين لنا أن النمط المفضل في اللعب من طرف المبحوثين هو الأون لاين وذلك بنسبه 65,4% وهذا عائد إلى تنوع الألعاب خاصة بوجود الانترنت التي يسمح لك باختيار أي لعبه تريدها وفي أي وقت وأيضا إن هذه الألعاب المتاحة عبر شبكه الانترنت هي العاب حديثه وجديدة الإصدار وذات جوده عاليه بينما نسبه من يفضلون الأوف لاين تقدر بـ 34.5% ويعود هذا إلى عدم إمكانية الوصول إلى شبكه الانترنت ومن بين الألعاب المفضلة الأون لاين نجد ببجي فري فاير فيفا كول أوف ديوتي.

جدول رقم 10 يمثل توزيع المبحوثين حسب مواقع اللعب المفضلة لديهم

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	89	%80.9
لا	21	%19.1
المجموع	110	%100

تبينا لنا من خلال الجدول السابق أن معظم المبحوثين يستخدمون موقع الفيسبوك في ممارسه الألعاب وذلك بنسبه 80.9 % وهذا إن دل على شيء فهو يدل على أن موقع الفيسبوك هو موقع المحبب لدى الطلبة الجامعيين سواء في التواصل الاجتماعي أو الاطلاع على ما يخص الدراسة أو نتائجها من مما يحتويه أيضا على العاب الكترونية ذات جودة إضافة إلى إن الطلبة الجامعيين أكثرهم متعودين على استخدام موقع فيسبوك مما يجعله يستخدمونه أيضا كموقع للعب ولقد تم ذكر بعض المواقع الأخرى التي نذكر منها جوجل بلاي وLISSCHESS.COM

الجدول رقم 11 : يبين عدد الساعات التي يقضونها المبحوثين في اللعب يوميا

المتغير	التكرار	النسبة
اقل من ساعة	41	37.2
من ساعتين إلى 3 ساعات	50	45.5
3 ساعات فما فوق	19	16.3
المجموع	110	100

على ضوء الجدول المبين أمامنا نلاحظ أن الطلبة الجامعيين يمارسون الألعاب الالكترونية من ساعاتيين إلى 3 ساعات في اليوم بنسبة 45.5% وهذا راجع إلى التأثير الترفيهي الواسع المجال للألعاب الالكترونية واندماجهم مع اللعبة أو ربما إمكانية إدمانهم عليها تليها من يمارسونها أقل من ساعة بنسبة 37.2% وهذا يدل على استخدامها فقط لملئ وقت الفراغ أو التسلية عند استخدامهم لهواتفهم الذكية و أخيرا من يمارسونها أكثر من 3 ساعات فما فوق بنسبة بلغت 16.3% هذا لأنهم مدمنين بالدرجة الأولى وقد تكون أثرت عليهم بشكل كبير.

المحور الثالث : دوافع استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية.

جدول رقم 12 : يمثل توزيع المبحوثين حسب هدف إمكانية كون التسلية والترفيه دافع للعب

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	103	%93.6
لا	7	%6.4
المجموع	110	%100

يمثل الجدول موضح أعلاه المتعلقة ب الإجابة على أن هدف من الألعاب الالكترونية هو التسلية والترفيه وكانت نسبه المجيبين بنعم قدرت بـ 93.6 % وهذا يدل على أن الهدف الأساسي من هذه الألعاب هو التسلية والترفيه أيضا كون الألعاب الالكترونية موجهه بقاعدة جماهيريه كبيره نحو التسلية في حين أن الإجابة بلا كانت بالنسبة 6.4% حيث أن هذه الفئة تمتلك أهداف أخرى غير التسلية والترفيه.

جدول 13: خاص بإمكانية اعتبار الألعاب الالكترونية وسيلة لشغل وقت الفراغ المبحوثين

الإجابة	التكرار	النسبة
دائما	34	%30.9
أحيانا	68	%61.8
نادرا	8	%7.3
المجموع	110	%100

من خلال الجدول الموضح أعلاه حول إمكانية اعتبار الألعاب الالكترونية كوسيلة لشغل فراغ المبحوثين وكانت الإجابة بأحيانا هي الأعلى بتقدير 61.8% وهذا راجع لانتقاء الباحثين أساليب أخرى لشغل أوقات فراغهم تليها الإجابة بدائما قدرت ب 30.9% ويرجع ذلك إلى اعتبار الألعاب الالكترونية وسيله ترفيهية مناسبة لهم بالدرجة الأولى وأخيرا نجد الإجابة بنادرا بالنسبة 7.3% وهذا راجع لكون من المبحوثين من لا يمارسون الألعاب الالكترونية بتاتا .

جدول رقم 14: يمثل علاقة الإحباط بممارسة الألعاب الالكترونية من طرف المبحوثين

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	70	%63.6
لا	40	%36.4
المجموع	110	%100

نضرا للأرقام أعلاه فـإن غالبيه المبحوثين بنسبة 63.6% يمارسون الألعاب الالكترونية عندما يكونون محبطين وهذا راجع إلى الحاجات النفسية للطالب الجامعي مثل الراحة النفسية التي تشبعها الألعاب الالكترونية أما الذين لا يمارسون الألعاب عندما يكونون محبطين فقدرت ب 36.4% وهذا يعود للقيام بأفعال أخرى غير الألعاب الالكترونية.

جدول رقم 15: يمثل علاقة تمنية القدرات العقلية بممارسة الألعاب الالكترونية من طرف أفراد العينة

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	58	%52.7
لا	52	%47.3
المجموع	110	%100

بعد معرفه أراء المبحوثين في إذا ما كانت الألعاب الالكترونية تنمي قدراتهم العقلية حيث كانت الإجابة بنعم لقد بلغت نسبتها 52.7% وذلك لان هذه الفئة من المبحوثين يمارسون الألعاب ذات الطابع التعليمي والعاب الذكاء مثل أنها تمكنهم من اكتساب معلومات جديدة والتعرف على ثقافات مختلفة إضافة إلى العاب الأحاجي مثل شطرنج الذين قالوا أنهم يسهل عليهم التحليل وإيجاد الحلول لبعض مشاكلهم في حين أن الإجابة بلا بلغت نسبتها 47.3% وهي تعتبر نسبة متقاربة مع النسبة المذكورة سابقا وهذا يمكن أن يرتبط بنوع العبه التي يمارسونها مثل العاب القتالية وغيرها من الألعاب التي تصنف ذات طابع تنافسي واستراتجي.

جدول رقم 16 يمثل دور العاب الالكترونية في نسيان ضغوط الدراسة لدى المبحوثين

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	82	%74,5
لا	28	%25,5
المجموع	110	%100

من خلال هذا الجدول الذي يبين الإجابات عن السؤال هل تساعدك الألعاب الالكترونية على نسيان ضغوط الدراسة ؟ حصلت الإجابة نعم على نسبة 74,5% أي أن المبحوثين يلجؤون للألعاب لنسيان ضغوط الدراسة وهذا راجع لأنهم يجدون فيها التفاعل مع أصدقائهم وإشباع حاجتهم الاجتماعية والنفسية أما الإجابة بلا فحصلت على نسبه 25,5 % وهذا راجع للتمسك بالدراسة أو نسيان ضغوطها بطرق أخرى.

جدول رقم 17: يمثل أهمية جودة الألعاب كدافع لممارستها من طرف المبحوثين

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	100	%90.9
لا	10	%9.1
المجموع	110	%100

وعلى ضوء الجدول الموضح نجد أن المبحوثين تستهوليهم الألعاب ذات الجودة العالية بنسبة 90.9% وهذا راجع إلى التطور الهائل في مجال الألعاب الالكترونية ولأهمية استخدام مختلف التقنيات المتطورة بالنسبة لهم كطلبة جامعيين وميولا تهم نحو التكنولوجيا الحديثة فأشكالها وأنماطها كفيلم ذات جودة عالية. تقابلها نسبة 9.1% من ليهمهم إذا كانت اللعبة ذات جودة أولا وهذا راجع لإمكانياتهم ورغبتهم في ممارستها وكفا.

جدول رقم 18: خاص باعتبار الانترانت كسباب لممارسة الألعاب الالكترونية من طرف أفراد العينة

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	83	%75,5
لا	27	%24,5
المجموع	110	%100

أفرزت الأرقام في هذا الجدول الخاصة بأهمية الانترنت وتطورها كسبب يدفع المبحوثين لممارسه الألعاب الالكترونية حيث حصلت الإجابة بنعم على نسبه قدرت بـ 75,5% وهذا راجع إلى التطور التكنولوجي الذي فرضته الانترانت بخلق منصات جديدة واغلبها مجانية مما يتيح للفرد الولوج إليها في كافة الأوقات في حين كانت الإجابة بلا تقدر بنسبة 24,5% وهم فئات يمارسون الألعاب بصفة قليلة أي في أوقات معينة وبالتالية لا يكونون مهتمين بما تحمله التكنولوجيا من تطورات جديدة خاصة في مجال الألعاب الالكترونية .

الجدول رقم 19 : يمثل أهمية زيادة المواقع الخاصة ب الألعاب كسبب لممارستها من طرف المبحوثين

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	67	%60,9
لا	43	%39,1
المجموع	110	%100

تشير الأرقام المسجلة والمتحصل عليها في الجدول الموضح أعلاه الخاص بان زيادة المواقع المرتبطة ب الألعاب من الدوافع التي تشجع الفرد عللا ممارستها حيث كانت الإجابة بنعم قد قدرة بنسبة 60,9% ويعود إلى أن ظهور المواقع الجديدة والتي بالتالي تصنع العاب جديدة ليست محصورة بفئة معينة بل هناك مواقع في جميع الفئات وكانت الإجابة بلا قد قدرت بنسبة 39,1% وهدا يعود إلى أن هذه الفئة من المبحوثين يمكن أن تفضل اللعب أوف لاين أو العاب أخرى تستهويها وليس بالضرورة أن تكون جديدة أو أنها فئة لا تهتم بالصادرات الجديدة من طرف المواقع

جدول رقم 20: يمثل إمكانية اعتبار اقتراح الأصدقاء كدافع لممارسة الألعاب الالكترونية من طرف أفراد العينة

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	59	% 53,6
لا	51	%46,4
المجموع	110	%100

يتبين مما يلي إن نسبة المبحوثين الذين دخلوا إلى عالم الألعاب الاليكترونية نتيجة من اقتراح أصدقائهم قدره بالنسبة 53,6 % وهذا راجع إلى رغبه في زيادة التفاعل وظهور العاب متعددة اللاعبين التي يمكنها مشاركتها مع أصدقائك يلعبها في حين أن الذين لم يدخل إلى عالم الألعاب الالكترونية كاقتراح جاء أصدقاء 46,4%وبالتالي فهيا فئة تستهويها الألعاب بشكل فردي ومنعزل.

جدول رقم 21: خاص بإجابة المبحوثين حول مدى مشاركتهم لنتائج ألعابهم على مواقع التواصل

الإجابة	التكرار	النسبة
دائما	20	%18,2
أحيانا	30	%27,2
نادرا	60	%54,5
المجموع	110	%100

تشير النتائج الموضحة في الجدول أعلاه والذي يتمحور حول اللعب ما إذا كان الدافع من وراء اللعب هو مشارك النتائج عبر مواقع التواصل حيث كانت الإجابة بنادرا قد قدرت بالنسبة 54,5% وهذا يرجع إلى أن هذه الفئة من المبحوثين دافعها الأساسي هو اللعب فقط وربما لأسباب أخرى قد تكون نفسيه أو اجتماعيه أو غيرها وليس بضرورة مشاركة النتائج أما الإجابة بأحيانا فقد قدرة بنسبة 27,2% حيث أن السبب يكمن في زيادة تفاعل وإبراز مهاراتهم في العب وربما زيادة مشاركة أصدقائهم ودعوتهم للعب وأخيرا فالإجابة بدائما قد قدرت بنسبة 18,2% حيث أن هذه الفئة تمارس الألعاب الالكترونية بكثرة وهي

فئة يمكن لن تكون محترفة للعب بالإضافة إلى إمكانية تحقيقها لربح مادي من وراء مشاركتها للنتائج خاصة إذا كان موقع يوتيوب .

جدول رقم 22: يمثل نسبة إتاحة الوسيلة كدافع لممارسة الألعاب الالكترونية لدى المبحوثين

الإجابة	التكرار	النسبة
دائما	28	%25,5
أحيانا	62	%56,4
نادرا	20	%18,2
المجموع	110	%100

يتضح ومن الجدول أعلاه ان معظم المبحوثين يجدون إن إتاحة الوسيلة بالنسبة 56,4% أحيانا هي دافع لممارسه الألعاب الالكترونية وهذا راجع إلى وجود وسائل لممارسه الألعاب الالكترونية غير متاحة خاصة بالنسبة للقدرة الشرائية لطلاب كما ذكرنا سابقا

تليها نسبه 25,5%دائما ما تكون إتاحة الوسيلة دافع لممارستها ويعود هذا إلى أن هذه الفئة من المبحوثين تمتلك مختلف وسائل ممارسه الألعاب الالكترونية واستطاعت توفيرها مما يتلاءم مع شغفهم للعب وأخيرا النسبة 18,2% نادرا ما تكون إتاحة الوسيلة دافع لممارستها يعني أن المبحوثين ليس لديهم الشغاف الزائد ممارسه الألعاب .

جدول رقم 23 : يمثل فرصة اعتبار ممارسة الألعاب الالكترونية كأداة لتحقيق الربح المادي

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	43	% 39,1
لا	67	%60,9
المجموع	110	%100

يبين الجدول الموضح أمامنا نسبه اعتبار المبحوثين في الألعاب الالكترونية كوسيلة لتحقيق الربح المادي حيث قدرت الإجابة بلا بنسبه 60,9% يمكن تفسيره إلى أن هذه الفئة من المبحوثين ترى الألعاب الالكترونية كوسيلة للترفيه ومن أوقات الفراغ وغيرها من الدوافع النفسية في حين أن الإجابة بنعم قدرت بالنسبة 39,1 % وهذا راجع إلى أن هذه الفئة متمكنة من الألعاب باحترافية عاليه وترا في الألعاب أكثر من مجرد وسيله للتسلية وهذا لظهور العاب ذات جوده وتحتاج إلى استراتيجيه عالية للعب .

جدول رقم 24 : يمثل مجال ممارسة الألعاب الالكترونية حافز لصناعتها مستقبلا من طرف المبحوثين

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	46	%41,8
لا	64	%58,2
المجموع	110	%100

من خلال الأرقام الموضحة في الجدول والتي تتمحور حول أن ممارسه الألعاب الالكترونية قد تكون دافع للتفكير في تصميم لعبه مستقبلا فكانت نسبه المجيبين بلا تقدر بـ 58,2%وهذا يعود إلى أن هؤلاء الأشخاص تنحصر دوافعهم في إشباع حاجياتهم من النفسية أو الاجتماعية أم نسبة الإجابة بنعم فقدره بنسبه 41,8% هذا راجع إلى أن هذه الفئة لديها أفكار مستقبليه حول صناعه الألعاب الالكترونية خاصة إن صناعتها لاقت نجاحا كبيرا ورواجا هائلا حيث كانت النسبة بين المجيبين بلا ونعم هي متقاربة جدا

جدول رقم 25 : يمثل إمكانية اعتبار صناعة الألعاب الالكترونية كمجال للتنافس الترفيهي من طرف المبحوثين.

الإجابة	التكرار	النسبة
دائما	47	%42,7
أحيانا	53	%48,2
نادرا	10	%9,1
المجموع	110	%100

من خلال قراءه الأرقام المسجلة على الجدول تبين أن معظم المبحوثين أجابوا بالنسبة 48,2% بأحيانا ما يعتبرون أن الألعاب الالكترونية مجال للتنافس الترفيه وهذا راجع إلى أنهم يرون أن الألعاب الالكترونية تمتلك جوانب سلبيه أكثر من كونها وسيله لا تتناسب مع كافه فئات المجتمع ولا تتناسب أذواقها إلى فئة معينه عكس الوسائل الترفيهية الأخرى مثل صناعه الأفلام والسنيماء الوثائقيات وغيرها تليها الإجابة دائما بالنسبة 42,7% وهذا راجع إلى رؤيتهم إلى الجوانب الايجابية التي تحتويها الألعاب الالكترونية إضافة إلى أنها أصبحت تضاهي الصناعات الترفيهية الأخرى ذلك من خلال التسويق لها

عبر مختلف الوسائل أما نسبة الإجابة بنادرا فقدرة بـ 9,1% وهذا تعتبر نسبة قليلة جدا وهذا من الممكن أن تفسر بأنهم أشخاص مرتبطون بوسائل ترفهيه أخرى ولا يلعبون إلا نادرا.

المحور الثالث :التأثيرات المحتملة للتحصيل الدراسي للطالب الجامعي.

جدول رقم 26:يمثل دور ممارسة الألعاب الالكترونية في إمكانية الشعور بالراحة النفسية للمبحوثين

الإجابة	التكرار	النسبة
دائما	39	%35,5
أحيانا	65	%59,1
نادرا	6	%5,4
المجموع	110	%100

اختلفت إجابات المبحوثين حول ما إذا أن ممارسه الألعاب الالكترونية دور في الشعور بالراحة النفسية لدى المبحوثين فالإجابة بأحيانا بنسبه 59,1% وهذا يعود إلى الوقت الذي يقضيه المبحوثين في اللعب حيث أنهم طلاب جامعيين لا يمتلكون الوقت الكافي للعب بشكل دائم وهذا لان معظم نشاطاتهم هي مزاوله الدراسة وانجاز بحوث الأكاديمية وتليها الإجابة بدائما حيث قدرت بـ 35,5% لان هذه الفئة من المبحوثين هي فئة وصلت إلى حد الإدمان ب الألعاب الالكترونية حيث يجدون في ممارستها الشعور بالراحة النفسية الحقيقية وهذا اللجوء إليها بصفه مستمرة وهم في مختلف حالتهم النفسية وكانت الإجابة بنادرا قد بلغت بنسبة 5,4% ويعود السبب إلى إن هذه الفئة ربما ترى إن الألعاب الالكترونية تسبب الضغط والتوتر أثناء اللعب والتنافس الذي يولد الحماس الزائد مما يجعلها تبتعد عن الراحة النفسية.

جدول رقم 27:يمثل اندماج المبحوثين في العالم الافتراضي

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	74	%67,3
لا	36	%32,7
المجموع	110	%100

من خلال النسب المبينة في الجدول أعلاه وجدنا أن اغلب الإجابات أكدت اندماجها في العالم الافتراضي حيث كانت67,3 % هي نسبه الإجابة بنعم ويرجع ذلك إلى الارتباط الوثيق للمبحوثين بوسائل

الصناعة الترفيهية خاصة الألعاب مما يثبت التعلق بالتكنولوجيا بصفه خاصة وكذلك لهوايتهم لمختلف التطورات في مجال الألعاب الالكترونية في حين أن الإجابات النافية قدرت بنسبه 32.7% مما يؤكد أن هذه الفئة من المبحوثين تفضل ممارسه العاب الأوف لاين وكذلك أن هذه الفئة تمارس العاب عاديه تمكنهم من قضاء أوقات فراغهم لا أكثر.

جدول رقم 28: يمثل إمكانية تقمص ادوار العالم الافتراضي في الواقع من طرفة المبحوثين

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	48	%43,6
لا	52	%56,4
المجموع	110	%100

على ضوء نتائج الجدول الموضحة إمامنا والخاصة بان استخدام الألعاب الالكترونية إذا ينتج عنه تقمص دورها في الحقيقة بحيث كانت الإجابة بلا قد بلغت بنسبه 56,4% ويكمن هذا في أن هذه فئة المبحوثين واعية عكس الأطفال والمراهقين الذين يندمجون في مثل هذه التخيلات وهذا لأنهم فئة غير واعية أو مكتملة الشخصية في حين أن الإجابة بنعم قدرت نسبتها بـ 43,6% وهذا ما نتج عنه الاندماج في العالم الافتراضي بالإضافة إلى نوع اللعبة التي تمارسها هذه الفئة حيث انه يوجد العاب تقمص ادوار ولكن هذا لا يعني أنها فئة غير واعية لكنها تلعب بصفه دائمة وخاصة مثل هكذا العاب.

جدول رقم 29: يمثل تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على تركيز المبحوثين

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	58	%52,7
لا	52	%47,3
المجموع	110	%100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول أعلاه نلاحظ إن اغلب المبحوثين قد أكدوا أن ممارسه الألعاب الالكترونية تؤثر على تركيزهم بنسبه 52,7% وهذا نسبة للإجابات المؤكدة حيث أن هذا راجع إلى تأثيراتها الالكترونية سلبا على تركيزهم وأنها تسبب اندماجهم مع اللعبة وبالتالي تتسبب في كل ما يتعلق بواجباتهم في حياتهم اليومية سواء الدراسية أو غيرها في حين أن الإجابات النافية قد بلغت نسبتها

47,3% مما يفسر أن هذا الأشخاص يمارسونها بصفه منتظمة في أوقات متعددة بعيدا عن شؤونهم الدراسية والعلمية.

جدول رقم 30: يمثل المبحوثين حسب درجة ادمانهم

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	55	%50
لا	55	%50
المجموع	110	%100

نستكشف من خلال الجدول أعلاه أن نسبه الإفراط في ممارسه الألعاب الالكترونية أدى إلى الإدمان عليها وبنسبه متساوية قدرت بـ 50% للذين أجابوا بنعم و 50% للذين أجابوا بلا ولعل السبب في ذلك يعود إلى ظهور العاب الكترونية عاليه حاليا قد جذبت انتباه الطالب الجامعي وجعلته استخدامها وغالبا ما يؤدي إلى الإدمان عليها وهذا ينطبق على النصف الأول من المبحوثين فلا يمارسون الألعاب الالكترونية التي توصلهم إلى درجه الإدمان عليها.

جدول رقم 31 :يمثل دور ممارسة الألعاب الالكترونية في إهمال الدراسة لدى المبحوثين

الإجابة	التكرار	النسبة
دائما	29	%26,4
أحيانا	45	%40,9
نادرا	36	%32,7
المجموع	110	%100

من خلال الجدول الموضح أعلاه والذي يبين الإدمان في ممارسه الألعاب الالكترونية يؤدي إلى إهمال محاضراتهم وبحوثهم الأكاديمية وكانت الإجابة بأحيانا قد بلغت 40,9 %وهذا يرجع إلى أن إدمانهم على ممارسة الألعاب يكون على حساب دراستهم أو انجازهم لبحوثهم أي أن هذا الإدمان قد يكون على حساب أمورهم الحياتية الأخرى.

تليها الإجابة بنادرا حيث بلغت32,7% وهذا يشير إلى رغبتهم في إكمال مسارهم الأكاديمي بنتائج مرضيه

وأخيرا الإجابة دائما حيث بلغت نسبتها 26,4 %وهذه النسبة معتبره في كون الإدمان أدى إلى التأثير على إهمال محاضراتهم ودروسهم وهذا يعود إلى الأثر الكبير الذي أحدثته صناعه الألعاب الالكترونية كوسيلة ترفيهية أدت بالطالب الجامعي إلى الانشغال عن دراسته

جدول رقم 32:يمثل دور الألعاب ذات الطابع التعليمي على تنمية القدرات الفكرية لدى المبحوثين

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	69	%62,7
لا	41	%37,3
المجموع	110	%100

تبعا للجدول أعلاه يتبين آن اغلب المبحوثين قد أدت بهم ممارسه الألعاب الالكترونية ذات الطابع التعليمي إلى زيادة تحصيلهم الأكاديمي حيث بلغت الإجابات المؤكدة بنعم بنسبة 62,7% وهذا راجع إلى خصوصية هذه الألعاب فهي تثقيفية تساهم في تنمية قدراته العقلية للطالب الجامعي أما الإجابة بلا فقد بلغت نسبه37,3% وهذا يعني أن هذه الفئة لا تستهوي الألعاب ذات الطابع التعليمي.

جدول رقم 33:يمثل إمكانية ميول المبحوثين للألعاب متعدد اللاعبين.

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	46	%41,8
لا	64	%58,2
المجموع	110	%100

أما بالنسبة للجدول رقم 33 الذي يمثل العاب متعدد اللاعبين تؤثر في تدهور نتائج الدراسة وهذا راجع إلى الولاء الحقيقي الذي تفضله هذه الفئة لممارسه مثل هكذا الألعاب حيث قدرت الإجابات النافية بنسبه58,2% وهذا بعكس الفئة الأخرى التي إجابة بنعم بنسبه41,8% وهذا يعود إلى أنها قدرت مدى خطورة الإدمان على هذه الألعاب وما تؤديه إلى تدهور النتائج الدراسية.

جدول رقم 34: يمثل دور الإشهار في جذب انتباه المبحوثين لممارسة الألعاب الالكترونية

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	68	%61,8
لا	42	%38,2
المجموع	110	%100

تبين من خلال نتائج هذا الجدول الموضح أمامنا إن صناعه الألعاب الالكترونية والإشهار لها عبر محركات البحث الخاصة بالدراسة نتج عنه اللجوء إلى اللعب بدل من البحث في نطاق الدراسة حيث إن اغلب المبحوثين كانت إجابتهم بنعم وكانت نسبتها61,8% وذلك راجع إلى القوه التسويقية والإشهار التي أصبحت تمتلكها هذه الصناعة إضافة إلى أن الإدمان عليها قد أدى إلى التأثير على الطلبة الجامعيين وعلى دراستهم وبحوثهم الأكاديمية مما يجعلهم يقدمون الأولوية لها أما نسبه إلى الإجابة بلا فقد قدرت بنسبه 38,2% وهذا يمكن تفسيره بان فئة ترى أن الإشهار لهذه الصناعة هي عبارة عن أداه اتصاليه تسويقية تؤدي بهم إلى أضاعه وتعطيلهم عن دراستهم.

نتائج الدراسة

من خلال دراستنا المعمقة لأثار الألعاب الالكترونية على تحصيل الدراسي للطالب الجامعي.

ومن خلال ما تم طرحه من أسئلة باستخدام استمارة الاستبيان وبعد تحليل البيانات المتحصل عليها وتفسيرها توصلنا إلى النتائج التالية:

النتائج الجزئية

المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية

انطلاقا من التساؤل الأول ما هي عادات وأنماط استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية؟ تحصلنا على النتائج التالية :

يتبين من خلال النتائج المتحصل عليها أن المبحوثين يمارسون الألعاب الالكترونية أحيانا بنسبه 70,9%تفسيره أنهم لا يمتلكون الوقت الكافي لممارستها وهذا لانشغالهم بالدراسة والبحوث العلمية ولكن هذا لا يمنع من ممارستهم لها أن اغلبهم ذكور بنسبه70,2 % وتفسره أنهم الجنس الذي تستهويهم هذه الأجهزة الالكترونية الحديثة والمتطورة خاصة فيما يتعلق بالوسائل الترفيهية مثل ممارسه الألعاب الالكترونية (الجدول رقم 1 و الجدول 2).

تؤكد نسبه55 % من المبحوثين أن أكثر الوسائل المستخدمة في ممارسه الألعاب الالكترونية هي الهواتف الذكية وذلك يمكن تفسيره أن التطور التكنولوجي الهائل الذي أصبحت تحظى به صناعه الألعاب الالكترونية بظهور العاب الموبايل ذات الجودة العالية إضافة إلى أن الهاتف الذكي هو من الوسائل التي يستخدمها الطالب الجامعي بشكل كبير وهي أجهزه يسهل استخدامها وحملها مثل النسبة التي تليها جهاز الكمبيوتر المحمول حيث قدرت نسبتها ب 15%وهذا يدل على من أسباب انتشار الألعاب الالكترونية بشكل اكبر عبر وسائط المحمولة(الجدول رقم 5) .

وتوضح نسبه69.1 %من المبحوثين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية منذ أكثر من ثلاث سنوات وهذا يدل على أن الألعاب الالكترونية أصبحت مجالا للترفيه والتسلية للطالب الجامعي إضافة إلى جوده وتنوع الألعاب في العشر السنين الأخيرة أما بالنسبة لأكثر الفترات ممارسه لهذه الألعاب في أوقات غير محدده بنسبة أكثر 70 %وتفسيره أن طبيعة الوسيلة المستخدمة(الهواتف الذكية) التي تتيح للطالب

الجامعي ممارسه الألعاب الالكترونية في أي وقت، ويمارسون الألعاب من ساعتين إلى 3 ساعات يوميا ومن أربعه إلى خمس مرات أسبوعيا (جدول رقم 6 و الجدول رقم 11).

من خلال المعطيات المقدمة سابقا يتضح لنا أن الألعاب القتالية بنسبه27.3 % هي النسبة الأكبر وتفسره أن معظم الألعاب الالكترونية الحديثة ذات الجودة العالية وذات قاعدة جماهيريه كبيره هي ذات نوع قتالي أيضا الحماس، والإثارة الذي تقدمه هذه الألعاب كما تقاربها في النسبة الألعاب متعددة اللاعبين بنسبه23.6 % مما يفسر إن هذا النوع يزيد من روح المنافسة لدى المبحوثين وأيضا الزيادة في التفاعل بينهم(الجدول رقم8).ونجد بينهم أيضا الألعاب الترفيهية بنسبة11.8 % المفضلة كأحد الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة وتفسره هو طبيعة اللعبة من الترفيه وترويح خاصة في الأوقات الفراغ،ومن هذا المنطلق فنسبة 65.5 % مما يمارسون هذه الألعاب التي تم ذكرها سابقا يفضلون لعبها أون لاين ومن بين هذه الألعاب المفضلة هي بابجي ،فري فاير، كول أوف ديوتي (الجدول رقم 9).

ومن أكثر المواقع المستخدمة في الألعاب نجد الفيسبوك بنسبه 80.9 %وهذا يدل على أن الطالب الجامعيين يستخدمون هذا الموقع بشكل كبير خاصة في الألعاب رغم هذا فقد تم ذكر بعض المواقع الأخرى مثل جوجل بلاي ، lisschess.com (جدول رقم 10).

المحور الثالث: دوافع استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية.

انطلاقا من التساؤل الثاني: ما هي دوافع استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية؟

من اكبر دوافع استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية حسب المبحوثين هي التسلية والترفيه بنسبه93.6% وهذا يدل على أن الهدف الأساسي من ممارسه الألعاب الالكترونية هو التسلية والترفيه ونجد من الدوافع اللجوء إلى الألعاب عند الشعور بالإحباط بنسبه 63.9 % وذلك لإشباع هذه الحاجات النفسية للطالب الجامعي مثل الاسترخاء والراحة، وأنها وسيله ترفيهية لنقل وقت فراغ، حيث كانت النتائج التي استخلصنها من الإجابات المبحوثين بأحيانا حيث قدرت61.8 % ،وكانت النسبة الأعلى ويمكن تفسير ذلك باعتبارها أن مبحوثين يستخدمون هذه الألعاب كوسيلة لملئ أوقات فراغهم ولكن مع أساليب أخرى لذلك (الجداول رقم 12 . 13. 14 على التوالي) .

أما فيما يتعلق بالجانب الدراسي فقد أكد المبحوثين 74,5 %أنهم يلجؤون للألعاب الالكترونية للنسيان ضغوط الدراسة، وهذا راجع أنهم يجدون من خلال التفاعل مع أصدقائهم ضمن طابع ترفيهي مما يشبع حاجاتهم الاجتماعية.

تؤكد أيضا إن الألعاب الالكترونية بالنسبة للمبحوثين أنها تنمي قدراتهم العقلية بنسبه 52.7 % ، وذلك لان طبيعة المبحوثين كطلاب جامعيين يمارسون الألعاب ذات الطابع التعليمي إضافة إلى الألعاب الأحاجي أو الذكاء (جدولين رقم 15 و 16).

على ضوء التحليلات السابقة نجد أن الألعاب الالكترونية ذات الجودة العالية بنسبة90.9%، والتفاعل مع الأصدقاء بنسبه 35.6% هما الدافعان لممارسه الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية، وهذا يعود إلى التطور التكنولوجي الهائل الذي فرضته الانترنت من خلال الألعاب عبر الموبايل، وتقنيته العالية وزيادة عدد اللاعبين وفرصه المشاركة والتفاعل عبرها. وإضافة إلى ذلك أن زيادة المواقع الخاصة بهذه الألعاب كان دافعا لممارسة هذه الألعاب من قبل المبحوثين بنسبه60.9% ويمكن تفسير ذلك بانتشار الألعاب الالكترونية لجميع الفئات (الجداول رقم 17. 19. 20) .

أما في ما يخص مشاركه نتائج الألعاب الالكترونية عبر مواقع التواصل الاجتماعي فنادرا ما يفعل مبحوثين ذلك بنسبه 55.5% ،أي أنها ليست من دوافع ممارسه الألعاب الالكترونية، وهم أيضا لا يعتبرون أن الألعاب الالكترونية قد تكون قد تكون فرصة لربح مادي وعمل لاحقا كتصميمها مستقبلا بالنسبه60.9% ،ولتحقيق الربح المادي بنسبه 58.2% لتصميم لعبه لاحقا، وهذا ينطبق أيضا على الوسيلة كأنها لم تكن دافعا لممارسه الألعاب أو ربما أحيانا بنسبه 56.4% ،ويمكن تفسيرها أن الألعاب الالكترونية وسيله ترفيهية بامتياز قد لا تكثروا لها أهداف أخرى.(الجداول 21. 22. 23. 24)

المحور الرابع :التأثيرات المحتملة على التحصيل الدراسي للطالب الجامعي.

انطلاقا من التساؤل الثالث : ما هي التأثيرات المحتملة على التحصيل الدراسي للطالب الجامعي؟

يتضح من خلال النتائج المتحصل عليها أن من بين التأثيرات المحتملة على الطالب الجامعي إثر ممارسة الألعاب الالكترونية نجد أن اندماجه في العالم الافتراضي حيث كانت 67.3 %هي نسبة الإجابة بنعم ويرجع ذلك لارتباطه الوثيق للمبحوثين بوسائل الصناعة الترفيهية خاصة الألعاب، مما يثبت التعلق بالتكنولوجيا وكذلك هواياتهم بمختلف التطورات في مجال الألعاب الالكترونية ،ونجد أيضا التساوي في ما يخص نسبه إدمان المبحوثين في ممارسه الألعاب الالكترونية حيث قدرت بـ 50%، للذين أجابوا بنعم، و50%للذين أجابوا بلا ،ولعل السبب في ذلك ،يعود إلى ظهور العاب الكترونية عاليه الجودة قد جذبت انتباه الطالب الجامعي، وهنا يتبين لنا وجود تأثير في ما يخص الإدمان على الألعاب الالكترونية من طرف الطالب الجامعي.(الجداول 27. 30).

وهناك تأثيرات محتملة في استخدام الألعاب الالكترونية إلا أنها لا تنطبق على الطالب الجامعي فمن بينها. من بينها إمكانية تقمص دور ما في الحقيقة حيث الإجابة بلا بنسبة 56.4%، وهذا راجع إلى طبيعة المبحوثين الذين يتمتعون بخاصية تحليل المعلومات وعدم الوقوع في هذه التخيلات .

وكما نجد الشعور بالراحة النفسية بالنسبة للمبحوثين أيضا حيث كانت الإجابة بأحيانا بنسبه 69.1% ، وهذا يعود إلى اختيار الألعاب الالكترونية كوسيلة ترفيهية قد لا ينتج عنها راحة نفسية بالضرورة دائما .(الجداول رقم 26. 28)

أما فيما يخص التأثيرات المتعلقة بالتحصيل الدراسي فقد أثرت الألعاب ذات الطابع التعليمي بشكل ايجابي حيث أدت إلى زيادة تحصيلهم الأكاديمي حيث بلغت الإجابات المؤكدة بنسبة 52.7% ،وهذا راجع إلى خصوصية هذه الألعاب فهي تساهم في تنميه القدرات العقلية للطالب الجامعي.

أيضا نجد أن الألعاب متعددة اللاعبين الرائجة في وقتنا الحالي لم تؤثر على تدهور نتائجهم الدراسية حيث كانت الإجابات النافية بنسبة 58.2% ،وهذا راجع إلى الولاء الحقيقي الذي تحمله هذي الفئة في ممارستها لهذا النوع من الألعاب. تعتبر هذه التأثيرات من التأثيرات الايجابية على التحصيل الدراسي للطالب الجامعي. (الجدولين رقم 32. 33).

أما بالنسبة للتأثيرات السلبية المختلفة على التحصيل الدراسي للطالب الجامعي نجد إن الألعاب الالكترونية قد أثرت على تركيزهم، حيث كانت الإجابات المؤكد بنسبه 52.7%، وهذا راجع إلى قوه هذه الصناعة وقدرتها على استحواذ ادمغه الطلبة الجامعين.كما نجد أن العامل الإدمان المذكور سابقا،أدى إلى إهمال الطلبة لمحاضراتهم وبحوثهم الأكاديمية بصفه متفاوتة. حيث كانت الإجابة بأحيانا بنسبة 40.9% ، وهذا راجع إلى إن نسبه إدمانهم قد أثرت على تحصيلهم بشكل واضح. بالرغم من إن هناك الإجابة بنادرا ونسبتها 32.7% .(الجداول رقم 29 . 31)

ونجد من بين التأثيرات الاتصالية وهي التسويق عبر الانترنت والإشهار لها خاصة عبر محركات البحث المتعلقة بالدراسة حيث نتج عنه اللجوء إلى اللعب بدلا من البحث في نطاق الدراسة وهو أن اغلب المبحوثين كانت إجاباتهم بنعم بنسبة 61.8% وهذا يدل على القوة التسويقية الاتصالية وقوة جذب الانتباه في مجال صناعه الألعاب الالكترونية.(الجدول رقم 34).

النتائج العامة للدراسة:

توصلنا في نتائج هذه الدراسة إلى أن عادات وأنماط استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية تتمثل، أولا بممارسته لها بصفه متفاوتة وهذا من خلال استخدامهم للهواتف الذكية كما انه أفضل وسيله مناسبة للعب إضافة إلى الكمبيوتر المحمول. وبالنسبة لأوقات ممارستهم للألعاب الالكترونية فقد وصلت من ساعتين إلى ثلاث ساعات يوميا وثلاث مرات في الأسبوع.

وكانت الألعاب القتالية هي النوع الأكثر استخداما من قبل الطلبة حيث يفضلون ممارساتهم أون لاين من خلال موقع الفيسبوك.

وشهدت أيضا دراستنا انه من دوافع استخدام الطلبة الجامعيين للألعاب الالكترونية هو دافع التسلية والترفيه والاسترخاء والراحة وقت الفراغ. بالإضافة إلى أنها ملجأ لنسيان ضغوط الدراسة وتعتبر أيضا فرصه للتفاعل مع الأصدقاء، وأضف إلى ذلك الجودة العالية لهذه الألعاب وظهور العاب الموبايل.

كما أوضحت النتائج أن التأثيرات المتعلقة باستخدام الطلبة الجامعيين للألعاب الالكترونية نجد أن الاندماج في الواقع الافتراضي أي زيادة تعل بعالم الانترنت و الألعاب الالكترونية بصفة خاصة والإدمان عليها كأثر سلبيا خلفته الألعاب الالكترونية حيث تساهم باختلاف النتائج إلى تدهور التحصيل الأكاديمي للطالب الجامعي، بالإضافة إلى التقليل في تركيزهم وتشتيت انتباههم وإهمالهم لبحوثهم الأكاديمية وهذا بالنسبة للآثار السلبية تحملها ممارسات الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطالب الجامعي.

آما بالنسبة للأثر الايجابي فقد تمثل في أن نوع الألعاب التعليمية أدى لزيادة تحصيلهم الأكاديمي ومن بين الآثار الايجابية تنمية روح المنافسة وزيادة في قدرة التفكير الاستراتيجي.

خاتمة

الخاتمة:

أوضحت هذه الدراسة العديد من الجوانب فيما يخص الألعاب كصناعه ترفيهية أصبحت تضاهي الصناعات الأخرى بالدرجة الأولى وهذا ما بينته هذه الإيرادات محققة من هذي الأخيرة حيث بلغت المليارات مما يؤكد نجاحها الساحق في الولوج إلى المجتمعات الكبيرة باختلاف فئاتهم العمرية ووصولهم إلى مختلف أماكن بداية من المنازل ومرورا بالأماكن التعليمية عامه والحرم الجامعي خاصة فنجد أن الطالب الجامعي قد أصبح عرضه لممارسه هذه الألعاب مما نجم عنها أحداث مجموعه من التأثيرات السلبية والايجابية خاصة على تحصيله الدراسي. فقد أفرزت دراستنا مجموعه من النتائج شملت على الآثار السلبية على تحصيله الدراسي التي تمثلت في التقليل من تركيزه وتشتت انتباهه مما يكون عاملا أساسيا في عدم قدرته على مراجعه للامتحان وبالتالي الفشل في الحصول على درجات المرضية،إضافة إلى أن الإدمان على ممارسه الألعاب الالكترونية يؤدي بالطالب إلى اللجوء إلى اللعب عبر مواقع المسوقة هذه الأخيرة ومحركات البحث بدلا من استمرار في انجاز بحوثه وواجباته الدراسية.

كما يمكن الجزم أن الألعاب الالكترونية سلبيات فقط، فكذلك لها إيجابيات، من بينها أن اختيار نوع اللعبة المناسب يزيد من فطنت وذكاء هذا اللاعب ،مثال على ذلك الألعاب التعليمية التي ساهمت في زيادة التفكير الصحيح للطالب الجامعي في ما أسهم ارتفاع تحصيله الأكاديمي.

قائمة المراجع

الكتب العربية:

1_ أحمد بدر ، **أصول البحث العلمي و مناهجه** ، المكتبة الأكاديمية ،القاهرة،1994.

2_ أحمد عبد الحميد ،**التحصيل الدراسي و علاقته بالقيم الإسلامية التربوية** ، مكتبة الحسين المصرية، بيروت. .2010

3_ احمد كمال عدلي سليمان ، **المدرسة و المجتمع** ، مكتبة (لأنجلو المصرية) ، مصر،.1972

4_ بلال الحديثي ، **الطالب الجامعي للقمة** ،دار الاجيال للنشر و التوزيع، مصر،2011

5_ حسن عماد مكاوي و ليلي حسين سيد ، **الاتصال و نظرياته المعاصرة** ،ط 1 ، دار المصرية اللبنانية، القاهرة ، .1998

6_ حلمي عبد المنعم صابر **، منهجية البحث وضوابطه** ، دار جرير للنشر والتوزيع ، السعودية ، 2010.

7_ حيدر محمد بلكعيبي، **الالعاب الالكترونية وأثرها الفكري والثقافي** ، المركز الاسلامي للدرسات الاستراتجية ، العراق ، .2017

8_ رجاء وحيد الدويدري ، **البحث العلمي اساسياته النظرية و ممارساته العلمية** ،ط1،دار الفكر المعاصر،دمشق،.2000

9_ ساندرا ميريدين ترجمة وسيم العبيد و عبد الرحمان الاحمد ، **النجاح في التعليم الجامعي** ، دار ذات السلاسل ، الكويت ، .1994

10_ سامي احمد العمري، **مقدمة في علم الحاسوب** ، مركز الجامعة الاردنية ، الاردن،.2008

11_ سعد سليماني المشهداني ، **منهجية البحث العلمي** ،ط 1 ، دار أسامة للنشر و التوزيع،عمان،.2019

12_ عباس مصطفى الصادق ، **الاعلام الجديد المناهج و الوسائل والتطبيقات** ،دار الشروق للنشر و التوزيع ، عمان،.2011

13_ عبد الرحمان العيسوي **، القياس و التجريب في علم النفس و التربية** ،دار النهضة ،القاهرة ، 1974.

14_ علي خليل شفورة ، **الاعلام الجديد و شبكات التواصل الاجتماعي** ، دار اسامة للنشر والتوزيع ، عمان ، 2014.

15_ فاطمة عوض صابر و ميرفت علي خفاجة **، أسس و مبادئ البحث العلمي** ، ط 1 ، مكتبة و مطبعة الإشعاع الفنية ، مصر ، 2002

16_ محمد عبيدات وآخرون ، **منهجية البحث العلمي القواعد والمراحل والتطبيقات** ، دار وائل للنشر والتوزيع ، الاردن ، .1999

17 _ محمود جمال السلخي ، **التحصيل الدراسي و تمدية العوامل المؤثر فيه به** ،الزهوان للنشر و التوزيع،عمان ،الاردن، .2013

18 _ منذر الضامن ، **اساسيات البحث العلمي** ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ،.2006

19_ مها حسن الشحروري، **الالعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ، .2008

20_ ندي عقاب ابن عبود وآخرون ، **دليل استخدام الالعاب الالكترونية عند الابناء** ، مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر ،عمان ، 2020 .

الكتب الأجنبية :

1. Claude combo et marie ouellon , **l'idée d ' université** , édition les presses de l'université de moreal , quebec , 2002
2. David geenspanet et d'autre, **maitriser le jeu** , édition ompi, suisse

المعاجم و القواميس :

1_ المتقن القاموس العربي المصور عربي– عربي ، دار الراتب بالجامعية،.2005

2_ المعجم التربوي ،ملحقة سعيدة الجهوية، فريدة شنان و آخرون،المركز الوطني للوثائق التربوية،2009.

الرسائل الأكاديمية :

1_ أحمد عبد الكريم علي السامراني ، **الاشباعات المتحققة للشباب الجامعي من العاب الاون لاين عبر موقع يوتيوب** ، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر ، تخصص صحافة و إعلام ، جامعة الشرق الأوسط ، الأردن، 2020 .

2_ المدهون عبد المنعم أبراهيم وسمور ، محمد. **أثر لعبة ببجي (PUBG) على التحصيل الدراسي : دراسة ميدنية**، مشروع نشر ثقافة البحث العلمي في التعليم العام ، مدرية التربية و التعليم /غرب غزة .(2019)

3_ حفحوف فتيحة ، **معوقات البحث الاجتماعي في الجامعة الجزائرية من وجهة نظر الأساتذة الجامعيين** ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستر تخصص ادارة و تنمية الموارد البشرية ، جامعة فرحات عباس ، سطيف،2017

4_ دوار كريمة و اخرون ، **صعوبات الطالب الجامعي في تكوين الجامعي بنظام (ل.م.د)** ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الليسانس تخصص ارشاد و توجيه ، جامعة الدكتور مولاي طاهر ، سعيدة، 2017.

5_ رابح مدقن و نعيمه لعور، **التوجيه بالرغبة و علاقته بالتخصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الألى ثانوي** ، شهادة مكملة لنيل درجة ماجستير دراسة ميدانية بثانوية الصالحة ، ورقلة ،.2014

6_ سارة بسباس ، **استخدمات الطالب الجامعي للكتاب الالكتروني** ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر تخصص اتصال ، جامعة اكلي محمد اولحاج ، البويرة ،2018 .

7_ قنيش سعيد ، **الاتصال التربوي و علاقاته بمستويات التحصيل الدراسي** ، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر تخصص الاتصال و علاقات العمل و تطور المؤسسات ، جامعة وهران ، .2020

8_ ميرة بلقاسم ، **خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الابداعي لدى الشباب الجزائري** ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر تخصص اتصال وعلاقات عامة ، جامعة محمد خيصر بسكرة ، 2019

9_ محمد بن راشد عبد الكريم الزهواني **،تصور مقترح لتطوير ادوات قياس التحصيل الطلاب وفق معايير الجودة الشاملة بوزارة التربية و التعليم** ،مذكرة لنيل شهادة دكتوراة في علم النفس تخصص قياس و تقويم، جامعه ام القرى ،السعودية .2009

10_ مريم قويدر ، **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال** ، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر ، تخصص مجتمع المعلومات ، جامعة الجزائر 3 , الجزائر ، 2012،

11_ مصطفى قريش، **مصادر المعلومات و دورها في تكوين الطالب الجامعي وتنمية ميوله القرائية** ، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجيستر في علم المكتبات ، جامعة منتوري ، قسنطينة ،.2009

12_ ميرة بلقاسم، **خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الابداعي لدى الشباب الجزائري** ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر تخصص اتصال وعلاقات عامة ، جامعة محمد خيصر، بسكرة، 2019.

13_ زاهد محمد بيسوني و نادية بوسعيدي ، **الالعاب الالكترونية واقع ممارساتها لدى طلبة جامعتي السلطان القابوس في سلطنة عمان وجامعة المتوفية في مصر و مدى توافرها في مكتبتي الجامعتين** ، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر ، جامعة السلطان قابوس ، سلطنة عمان ، 2019 .

14_ هبة أحمد بشورة قاسم، **أثر برنامج الالعاب الالكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ الاولى القيس بتين بحلية ام درمان** ، بحث مقدم لنيل درجة ماجيستير في علم النفس ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، 2019

15-Plais anthony, **jeu video et bibliothèques,** master science de l'information et des des_biblothèque**s**, université d'angers , 2018

المجلات و الدوريات :

1_ احمد فلوح،استقصاء **مشكلات الطالب الجامعي في ضوء بعض المتغيرات**، مجلة الدراسات و البحوث الاجتماعية،العدد 29 ،2019.

2_ أميرة مكناسي و صونيا قاسمي ، **المشكلات البيداغوجية و تأثيرها على التحصيل الأكاديمي لدى الطالب الجامعي** ، مجلة جامعة عبد القادر للعلوم الاسلامية ، قسنطينة ، عدد 2 ، .2020

3_صليحة بوشيبان، **انعاكاسات استخدام الطفل للالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي** ، مجلة المجتمع و الرياضة ، العدد 1 ، .2019

4_عزيزة عبد العزيز بن صفر ، واقع **استخدام الالعاب الالكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي الرياض الاطفال**، المجلة العلمية لكلية رياض الاطفال ، جامعة المنصورة ، العدد 3 ،2018

5_ قاسمي صونية، **واقع التحصيل العلمي لدى الطالب من وجهة نظر هيئة التدريس** ،جامعة قسنطينة،2،أنموذجا.

6_ محمد الازهر القاسمي ، **سلبيات وايجابيات الالعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل و دور الاسرة في التعامل معها** ، مجلة التنوير للعلوم الانسانية الاجتماعية ، عدد 9 ،.2018

7_محمد بلفضل ، **دور الجامعة في حماية البيئة** ، مجلة البحوث العلمية في التشريعات البيئية، العدد 01 ،.2018

8_ مزوارة نعيمة و شعباني مليكة ، **واقع الطالب الجامعي الجزائري من الأمس إلى اليوم ماذا تحقق؟** ، ملتقى حول تشخيص واقع الطالب الجامعي ، جامعة الجزائر 3 ،عدد 6 ، .2016

10_ مكناسي أميرة و قاسمي صونيا ، **قراءة في مشكلات الطالب الجامعي** ، مجلة دراسات ،العدد 2 ،2020.

11_ منال الاسود و فوزي لوحيدي، **تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ** ، مجلة المجتمع والرياضة ، العدد 2 ، 2019

12_مهرية خليدة ، **تاثيرات الالعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر اماهاتهم** ، المجلة العربية للتربية النوعية ، عدد 13 ، 2020

13 El mehdi soltani et autre, **l'usage du smart phone dans l'apprentisssage et Fle dana le contexte universitaire: cas des etudiants algeriens et tunisiens**, revue adhakira, v8, 2020,

14 - Saha aicha afef, sutdents' **use of smart phone in the eductional process beteween formal and informal use** , magazine exprofessa,2019

المواقع الالكترونية :

1. **Http://wwww.acadmia.edu**
2. **Http://www.ech-chaab.com**
3. **HTTP:// www.Larousse.fr**
4. **HTTP:// www.Aluminet.net**
5. **Http://cloudgftont.net**
6. **http://libery-book.net**

الملاحق

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة العربي التبسي –تبسة–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

ملحق رقم (01): قسم: اعلام واتصال

تخصص: اتصال تنظيمي

في إطار إنجاز مذكرة مكملة للحصول على شهادة ماستر في علوم الإعلام والاتصال تحت عنوان

أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطالب الجامعي

إعداد: **إشراف:**

- بهلول شريفة وفاء * د.أكرم بوطورة
- جدلة مروى

تحية طيبة وبعد...

في إطار بحثنا الذي يتمحور حول أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطالب الجامعي يسرنا أن نقدم إليكم أعزائنا الطلبة ببعض الأسئلة راجين منكم الإجابة عنها بصدق , ونحيطكم علما أن الإجابة المقدمة من طرفكم ستكون في اطار البحث العلمي فقط وهي سندنا في الوقوف على حالة انتشار الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي للطالب الجامعي ، لذا نرجو منكم الإجابة عن أسئلتنا بكل موضوعية وشفافية.

السنة الجامعية: 2020-2021

المحور 1:- البيانات الشخصية

1-الجنس: .

- ذكر ☐
- أنثى ☐

2- السن:.

- من 20إلى 25 سنة ☐
- من 26 إلى 30 سنة ☐
- أكثر من 30 سنة ☐

3-الدخل الاجتماعي :

- جيد. ☐
- متوسط. ☐
- ضعيف. ☐

المحور2: عادات و أنماط إستخدام الطالب الجامعي للألعاب الإلكترونية

4-هل تمارس الالعاب الالكترونية ؟

- دائما ☐
- أحيانا ☐

5-ماهي الأجهزة الأكثر استخداما في اللعب ؟

- الهواتف الذكية ☐
- الكومبيوتر المحمولPC ☐
- الحاسوب المكتبي ☐
- البلايستيشن(playstation) ☐
- X-BOX ☐
- NINTENDO Wii ☐
- أخرى ☐

6-منذ متى بدأ شغفك بممارسة الألعاب الالكترونية ؟

- أقل من سنة. ☐
- من سنة إلى ثلاث سنوات. ☐
- أكثر من ثلاث سنوات. ☐

7-أي من هذه الأوقات تفضلها للعب ؟

- الفترة الصباحية. ☐
- فترة الزوال. ☐
- الفترة المسائية . ☐
- وقت غير محدد. ☐

8-ماهي أنواع الألعاب الالكترونية المفضلة لديك ؟

- الالعاب القتالية ☐
- الالعاب الحربية ☐
- العاب المحاكاة ☐
- الالعاب التعليمية ☐
- الالعاب الترفيهية ☐
- العاب متعدد اللاعبين ☐

9- أي نمط تفضله للعب ؟

- الاوف لاين ☐
- الاون لاين ☐

10- اذا كانت الاجابة اونلاين سمي اللعبة المفضلة لديك ؟

☐

11- هل تستخدم موقع فايس بوك للعب ؟

- نعم ☐
- لا ☐

اذا كانت اجابتك ب لا أذكر مواقع أخرى للعب؟

☐

المحور 3 : دوافع استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية

12- هل هدفك من الالعاب الالكترونية التسلية و الترفيه ؟

- نعم ☐
- لا ☐

13 – هل تعتبر الألعاب الالكترونية مصدر لشغل وقت فراغك ؟

- دائما ☐
- احيانا ☐
- نادرا ☐

14 –هل تستخدم الألعاب عندما تكون محبطا ؟

- نعم ☐
- لا ☐

15–هل تساعدك الألعاب الالكترونية على نسيان ضغوط الدراسة ؟

- نعم ☐
- لا ☐

16 –هل تزيد الألعاب الالكترونية من تنمية قدراتك العقلية ؟

- نعم ☐
- لا ☐

اذا كانت اجابتك بنعم اذكر كيف ؟

☐

17–هل تستهويك الالعاب ذات الجودة العالية ؟

- نعم ☐
- لا ☐

18-هل تطور الأنترنت سبب يدفعك للممارسة الألعاب الالكترونية ؟

- نعم ☐
- لا ☐

19-هل زيادة المواقع الخاصة بالالعاب تشجعك على ممارستها ؟.

- نعم ☐
- لا ☐

20-هل دخولك عالم الالعاب الالكترونية كان نتيجة اقتراح أصدقائك لزيادة التفاعل بينكم ؟

- نعم ☐
- لا ☐

21-هل الدافع من وراء اللعب هو أنها تمنحك فرصة مشاركة نتائجها عبرمواقع التواصل ؟

- دائما ☐
- احيانا ☐
- نادرا ☐

22-هل إتاحة الوسيلة من دوافع لممارستك الألعاب الالكترونية ؟

- دائما ☐
- احيانا ☐
- نادرا ☐

23-هل تعتبر الالعاب الالكترونية وسيلة لتحقيق الربح المادي من خلالها ؟

- نعم ☐
- لا ☐

24-من خلال ممارستك للالعاب الالكترونية هل تدفعك للتفكير في تصميم لعبة لاحقا؟

- نعم ☐
- لا ☐

25-هل تعتبر صناعة الالعاب الالكترونية مجالا للتنافس الترفيهي ؟

- دائما ☐
- احيانا ☐
- نادرا ☐

المحور 4: التأثيرات المحتملة على التحصيل الدراسي لدى الطالب الجامعي

26-هل ممارسة الالعاب الالكترونية يشعرك بالراحة النفسية؟

- دائما ☐
- احيانا ☐
- نادرا ☐

27-هل ممارسة العاب الفيديو ينتج عنه الاندماج في العالم الافتراضي؟

- نعم ☐
- لا ☐

28-هل استخدامك للالعاب الالكترونية نتج عنه الرغبة في تقمص دورها في الحقيقة ؟

- نعم ☐
- لا ☐

29-هل حدث و أن أدت الالعاب الالكترونية إلى التأثير على تركيزك؟

- نعم ☐
- لا ☐

30-هل الإفراط في استخدام الالعاب الالكترونية ادى بك الى الادمان عليها ؟

- نعم ☐
- لا ☐

31-هل إدمان الالعاب يؤدي الى اهمال محاضراتك و بحوثك الأكاديمية ؟

- دائما ☐
- احيانا ☐
- نادرا ☐

32-هل ممارسة الالعاب الالكترونية ذات الطابع التعليمي زادت من تحصيلك الاكاديمي؟

- نعم ☐
- لا ☐

33-في الآونة الاخيرة هل ترى الالعاب متعددة اللاعبين مساهمة في تدهور نتائجك الدراسية ؟

- نعم ☐
- لا ☐

34-هل ترى أن صناعة الالعاب الالكترونية والاشهار لها عبر محركات البحث الخاصة بالدراسة نتج عنه اللجوء الى اللعب بدل من الاستمرار في البحث اكثر من جمع المعلومات؟

- نعم ☐
- لا ☐

ملخص الدراسة:

تمحورت دراستنا حول أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطالب الجامعي دراسة ميدانية على عينة من طلاب جامعات الجزائرية (بحكم الاستمارة كانت الكترونية)

وهذا للمحاولة في الإجابة على التساؤلات التي أدرجناها ضمن دراستنا وكان أهمها عن التأثيرات المحتملة من استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية على تحصيله الدراسي وقد هدفت الدراسة إلى مجموعة من الأهداف أهمها محاولة الكشف على مدى تأثير استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية على نتائجه الدراسية

وقد اعتمدنا على المنهج الوصفي الذي يقوم على مجموعة من الأدوات جمع البيانات ومن بين ما استعنا بيه في دراستنا هده أداة الملاحظة و الاستبيان وعليه فقد اخترنا 110 مفردة من طلاب جامعات الجزائر ذكورا وإناثا كعينة عرضية وقد توصلنا إلى مجموعة من النتائج أهمها :

- ✓ أن من أكثر أنواع الألعاب ممارسة هي القتالية حيث يفضلونها اون لاين عبر موقع الفايسبوك
- ✓ من بين دوافع استخدام الطالب الجامعي للألعاب الالكترونية التسلية و الترفيه ونسيان ضغوط الدراسة إضافة إلى الجودة العالية للألعاب الرائجة مؤخرا
- ✓ أنه من بين التأثيرات المحتملة سلبا على الطالب الجامعي اندماجهم في الواقع الافتراضي و العزلة الاجتماعية إضافة إلى إدمانهم كأثر واضح على طلاب الجامعة
- ✓ ومن بين التأثيرات الايجابية المحتملة على تحصيله الدراسي نجد أن الألعاب ذات الطابع التعليمي أدت إلى زيادة تحصيلهم الأكاديمي أما سلبيا فقد أدت إلى تقليل التركيز لديهم.

الكلمات المفتاحية: أثر، الطالب الجامعي، الألعاب الإلكترونية، التحصيل الدراسي.

Abstract :

Our study focused about the effect of electronic games on accademic achivement of university students a Field study on a sample of university students frome all the country (and thats because we used an electronic questionnaire)

And So we tried to answer the study questions the important one is about the possible effect of university students using electronic games on There accademic achivement

The study purpos Is to trying to descover how much or how far can go the effect of university using electronic games of There accademic results so we applyed the descriptive méthode wich contains Tools like the questionaire and opservation and thats what we used

We pick up 110 sample frome university students of the country (boys and girls) with a cross sample

Finnally we get the follwing results

Many types of games and there favourit's is the fighting games one line bu using face book

And we found many motives first able is Entertainment and forgetting the study prescure add to this the High quality games

The negative influences of university students using electronic games : intgration into virtuel reality , addivtive practise wich is clear effect on them

The positive influences of university students using eloectronic games on there accademic achivement that :

The Learning games provides more a good results on there accademic achivement , but the ris also the négative effects suh as : reducing focus

Key words : effect, university students, elctrnonic games, accademic achivement.