المسيلة

سانية والاجتماعية

ـلام والاتصـــال

مص: سال

الترفيه الافتراضي على شبكة الانترنت

اسة لتأثيرات لكتـــرونية لراهقين

مذ ل شهادة الماستر لوم الإ لام تصال مص - سال-

إعـــداد:

❖ خـــوجة.

الأستـــاذ:

ن بوقـــرة

ضاء لمناقشة:

ستاذ: بد الرزاق .... يسا.

ستاذ: ن بوقرة . ..... رفا.

ستاذ: سلامي. .... تحنا.

الجامعية: نمبر 2013

جـــامعة الـــمسيلة

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم علوم الإعلام والاتصال

الترفيه الافتراضي على شبكة الانترنت

* دراسة ميدانية لتأثيـرات الألعاب الإلكتـرونية على المراهقين *

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص: اتصال

من إعـداد الطالبات:

خوجة.

إشـراف الأستـــاذ:

ن بوقرة.

سبتمبر 2013

كلمة شكر و عرفان

الحمد لله الذي رفع منار الحق، وأوضح سبيل الهدى.

ربي لك الحمد كما ينبغي لجلال وجهك وعظيم سلطانك.

وصلوات ربي على رسوله أبدا .....وسلامه دائما سرمدا .

وشكر العباد من شكر الله فجاء في الحديث: ﴿لاَ يَشْكُرُ اللَّهَ مَنْ لاَ يَشْكُرُ النَّاسَ﴾

رَوَاهُ أَحْمَدُ (7755)، وَأَبُو دَاوُد (4198)

أتقدم بجزيل الشكر والعرفان والتقدير

إلى الأستاذ المشرف "بوفرة رضوان" الذي أشرف على هذا البحث.

إلى كل أساتذة قسم علوم الإعلام والاتصال

كذلك جزيل الشكر لكل من ساعدنا من أساتذة وزملاء وأصدقاء.

إلى طاقم مكتبة السلام

إلى من ساعدنا من قريب أو من بعيد.

جهاد

الإهداء

قال الله تعالى : (وقضى ربك الا تعبد إلا إياه و بالوالدين إحسانا)

اهدي ثمرة جهدي الى اغلى و اعز الناس أمي و ابي

الى امي الغالية التي غمرتني بحبها و عطفها و حنانها و دعواتها ووقوفها بجانبي طوال هذا المشوار .

الى صاحبة القلب الطيب التي ساعدتني بالفعل و الكلمة الطيبة : سمية، حنان

الى الاخوة و الاخوات من افراد العائلة عبد الرزاق، سليمة، صارة، محمد، زكرياء .

الى خالي حسان و أفراد عائلته وخاصة زوجته نادية وأولاده أسماء، عبد الحق، منى

الى كل الاهل و الاقارب من قريب و بعيد

الى كل الاصدقاء و الزملاء في قسم "علوم الاعلام والاتصال" سمية، أمينة، صباح، بوبكر، أيوب، خالد، عصام، رمضان، وليد، حسين، محمد، مصطفى

وشكر خاص إلى طاقم مكتبة السلام: خاصة يونس ، هيثم، بلال، يوسف، عمي عمار، زكرياء .

نخبة إلى المرحوم لخضر

وإلى كل من ساعدني من قريب أو بعيد

جهاد

رية الأخيرة تطورا مذهلا وانفجارا لا مثيلا له
شى مجرد الاستشراف بمستقبله ولعل أبرز مظاهر هذا
عالم وسائل الاتصال تطور رنت ، مستوى جمع المعلومات
، أقوى تأثيرات رنت سائل الإعلام و ، والمعلومات الذي
لية فهي تقودنا نحو نمط اتصالي جديد يتسع لكل أنماط
اعلية الالكترونية ،والتي فتحت مجالا واسعا للتواصل
المستخدمين إذ سائط مهمة في مجال التفاعلية في وسائل
، الحديثة.

د الألعاب الالكترونية حيث لا تخلو أية ثقافة عصر من
، التي تختلف في طبيعتها ودرجة خطو ،إلا أنها تتفق على
و إبراز القدرات الفردية.

ب من حيث خطورتها، دي إلى وفاة احد المتبارزين
يضا قد تؤدي إلى إصابات بالغة، ك العاب أة ة كسباق
والوثب، النشاط الذهني كلعبة الشطرنج.

لعاب وبقيت مقوماتها الأساسية ثابتة وهي الإثارة
تخلو لعبة ما منها ومن تطورها إلى تطور ا ستخدمة فيها.

ات الصيد وما يتوفر في الطبيعة من مواد، أدوات
ت والأجهزة الإ عالم الألعاب. يوعا في الوقت الحاضر ما
لألعاب الإ سمى كذلك بأ الفيد أو أ وهذه كلها تجتمع في
مجريات هذه الأحداث، ويعرف هذا بالعلاقة التفاعلية
interactive هذه الخبر صرين هما:

الأول بكون حاسبا شخصيا أو جهازا إ ونيا بشاشة
يون، ، ما يعرف بالبلاستيشن.

الثاني: الغالب على قرص مدمج " دي CD' العنصرين
نجده في مراكز الألعاب العامة حيث يكون كل جهاز
صا لل م يعد غريبا أن ينجذب تقين عاب الإ حساب الألعاب

لى انتشار الكمبيوتر أ إلى بروز دورها بوضوح في حياة

ىقين أنها أ رفيه لجيل جديد التي بد ا قين لألعاب التقليدية

لتفرض نفسها وإذا كان اندفاء م ل في طياتها الكثير من

ر الإ ية فإ سلوكية البدنية التي ينبغي الانتباه إليها وهذا لا

قة بل يمتد إلى فئة الشباب أيضا.

شار ظاهرة ت ض ىقين ب الإ قوي، كان من الأهمية بما

ا التفاعل على سلوكهم تفاعل على اهتماء م مدرسية عامة

، واج هو إيجابي وما هو سلبي في هذه العلاقة التفاعلية،

ي لهذه العلاقة التفاعلية التي تنجم عن ممارسة ىقين رسين

لالكترونية.

رة المحددة في عنوان كرة " لى شبكة الانترنت — ، تأثيرات

نية على المراهقين'.

يث ، إطار نظري لنا في الفصل الأول الإطار المنهجي

' فيه الإنترنت والترفيه الافتراضي أ ، الثالث ء المراهقة

ولاقها.

ء لعرض وتحليل النتائج.

الفصل الأول

1- مة

2- الدراسة.

3- ت البحث.

4- ري للدراسة.

5- يار الموضوع.

6- ية ال اسة.

7- اف راسة.

8- سة وأدواتها.

9- اسة والعينة.

10- المفاهيم

كالية:

ا أحد المعالم الفارقة في سياق تطور حقل صال علام

ف من الشبكات، وي على الرغم مخن عمرها القصير

ة كونية بجميع المقاييس.

مؤثرا وكبيرا على البيئة صالية ، الأمر بالبعد التثقيفي

ضامين سلية من أكثر المضامين الاتصالية التي مسها تأثير

رنت.

لامية والاتصالية والتغييرات التي طرأت على بقية

ية الترفيه والتسلية، ولعل أهم يير لى تأطير ظاهرة الترفيه

ر ما يسمى ' ضاء راضي' م وعن طريق مددة نتج ما يمكن

، الفضاء الافتراضي ممكنا وممتعا لدرجة أنه في كثير من

ن يحل مح ي أنه لا يؤثر على صورتنا.

ب بل فشبكة الانترنت هي من تكنولوجيا الاتصال

اهتمام الكبير بالشبكة الى عدة عوامل كمن أهمها توفير

رص التواصل بين مستعمليها وتوفر أهم ة تساعدهم على

ت والترفيه والتسلية والهروب من الواقع المعاش، فحقق

تميز به هذه الوظيفة عن الوظائف الأخرى (الترفيهية

رنت) ا توفير الافت يا الى جذب أكبر عدد من المستخدمين

ى لاف بين الفئات الأكثر اقبالا لهذا النوع من الترفيه

الالكترونية، فتحاول هذه الفئة ربة، الا ان عملي ن لا تمر

مرية وطبيعتها الدينامية المتناقضة تعتبر من أهم مراحل

التي تكمن وراء هذه الصراعات والتي تتطلب قدرا من

لذي لا يتاح له هذا ا صراعات الخارجية — ن السلطة -

الجوانب العقلية والاجتماعية والجنسية بالاضافة الى

الناتج عن ردود فعل انفعالية عاطفية م يحيط به مما يحدث

لأ مة.

سريع للانترنت وللمضا في استعمالها والتفاعل معه

لة الترفيهية الأولى للمراهقين فيتعامل مع الانترنت في

وان في ممارسته عاب ونية فيتع لم يتوفر له ذلك من خلال

ا ينجم عنه تأثيرات أو الوصول الى الادمان، فالمشكلة

روحة

ما ي يرات رض المراهقين عاب الافتراضية؟

ت البحث:

لات التي تشير الى اهتمام وادمان المراهقين من " لال '

، الالكترونية تأثير لمشكلة في التساؤلات التالية:

1- اءات الافتراضية الترفيهية لإنترنت؟

2- ، انتشار اضي بين المراهقين؟

3- التي تدفعهم قبال لالعاب ترونية ؟

4- كترونية استقطابا لاهتمام المراهق؟

5- حدود أثير الترفيه على شخصية وسلوك المراهق؟

خل راسة:

ام مدخل رات هوم الأثر أو التأثير **effect** لية الاعلامية

الفكري و يعتبر قاعدة ة في اتجاه ما، وهو ما سبق

لية الاتصال دافها عامة[1] وم الاثر او أثير ئد يوفر للباحث

م للبحث العلمي في اطار مدخل رات علام.

سبة نماط ية المختلفة التي تشير التأثير وهو ما يسهل

ه الحالة في اط ية منهجية هادئة.

[1] - د الحميد: راسات الاعلامية، ط2 لم الكتب. رة، 2004 ص 58-59.

ك فان التعرض "expasure' ة الى وسائل الاعلام لا يعتبر

جابات للرسائل الاعلامية أو تأثيراتها، وباعتباره مرحلة

ية :راك بة تتمثل ''نتباه attention" تمام enter-rest دث الادراك

وتصبح الاستجابة نمالية المذكورة العديد من النظريات

فة الادراكية [1]

ه النظريات (بالتعلم الاجتماعي " social lorming" نظرية

من خلال المحاكاة"social learning a lrang intation' حديد ملاحظة

ن لها تاثير كبير في الاكتساب — ت باندررا [2]

اشارت الى قدرات وسائل الاعلام ور مرئية للواقع

افراد انماط سلوكية بتاثير المحاكاة- قوة تاثيرات وسائل

في المجتمع.

يار الموضوع:

1/ الذاتية:

* انتشار ظاهرة مام هقين عاب ، وهي ظاهرة بدأت تتفشى خلال الجنسين.

* ئمة تخصصنا، اي نخص بالذكر ' التفاعلي' احدثته لحديثة للاتصال يراتها.

2/ الموضوعية:

في العناصر الت ية:

* أوساط المراهقين حثين للتقليل من رها.

* تحليل هذه الظاهرة الاتصالية عند المراهقين من حيث مدى تأثير هذا الادمان الاتصالي سباب ذلك.

---

1 – سابق، ص 60.

2 – جع، ص 62.

* ي أو في اطار دراسة لعينة من ولاية المسيلة، لتحديد

، الالكترونية على متغير ادمان المراهقين عليها.

لموضوع:

من البحوث العلمية الحديثة تخدامات الانترنت

أثيراته، والتعرف على هذا النوع من الترفيه في ظل

مال التفاعلي، وأهمية هذه العلاقة على صعيد استخدام

ين لها ثيرها (طي حاف من خدمات الانترنت الافتراضية

عدد)) تقالية من الطفولة للحياة الراشدة من أهمية بالغة في

سانية فهي " التغييرات' وتطورات نفسية واجتماعية له يرها

اع الكافي لتحقيق التوازن لتجاوز هذه المرحلة دون

ث خللا في المجتمع.

البحث وتحديدا الترفيه لدى المراهقين من خلال

الالكترو هذا الت احي التأثيرية على المراهقين من خلال

ه التكنولوجيا الحديثة للاتصال.

الموضوع:

في سبيل الوصول الى نتائج متكاملة صحيحة تساعد

ضع تساؤلات ، على مدى إدمان المراهقين على الالعاب

اليها في اطار مشكلة الخاضعة لمتطلبات البحث وابرزها:

* المراهقين على الالعاب الالكتروني والتوجه نحو الترفيهي

راضي.

* على الالعاب الالكترونية في ولاية المسيلة.

* سباب ادمان لعاب الالكترونية .

* الالعاب الالكترونية.

* ية تساهم في تحديد واقع ال هية للانترنت.

* ي ضوابط للتفاعل مع الترفيه الافتراضي (رنت) ها على

هقين.

* ل ايجاد صيغته التكاملية والوظيفية الايجابية ادها سالية

لعاب الالكترونية ومتطلبات حاجياته تفاديا آثار نتيجة

لادمان.

* ذه الدراسة في مجالنا في علوم الاعلام والاتصال.

لدراسة:

هذه الدرا ات الوصفية على انها وصف الظاهرة وصفا

يرة من حيث البناء الهيكلي الى جانب الاهتمام بجوانب

صة ومن هذا صكان منهج المسح والاساليب ا ذا النوع

المدروس ومن ذلك يتم استخدام التس الارتباط دائما بما

من محاور الدراسة، فالهدف الاول والنهائي حاث ية هو

ن الموضوع محيل الدراسة، كما هو في الواقعي(ما هو

م من زوايا مختلفة)[1]

ظرا همية ين تعددت المناهج المتبعة، وبما ان دراستنا

صفية لجأنا الى ح الوصفي.

ترجمة لكلمة method زية أو mmthode بة وهي وذة ن

اللاتينية "methodu" الطريق او سلك عبر التاريخ العديد من

هيم .

عمل مصطلح المنهج وقصد المكتسبة من تعامل

مع الواقع.

رفه " انجرس" أنه يات تسعى لبلوغ الهدف.[2]

سحي التحليلي والذي يعرف بانه أحد الاشكال

ادراكهم ومشاعرهم واتجاهاتهم فانه يعتبر ايضا الشكل

---

1 – مرسلي: علوم الاعلام والاتصال، ط3 ، الجامعية، الجزائر، 2007 ص51.

2 – عظمي: الدكتوراه في علوم الاعلام والاتصال، ات الجامعية، 2009 ص11-12.

ا تشمل الدراسة المجتمع الكلي أو تكون عند صعوبة
من الوقت والنفقات والجهد ويستهدف " الوصفي' وتوثيق
قائق الجارية.

لان الامر يتعلق بمسح مدى ثير مان لى الالعاب
ترونية ح من خلال صنيفها ومحاولة ا لها من أجل قياس
م عليها كفضاء اتصالي ترفيهي وافتراضي[1]

البحث:

ة الانطلاق أي انه يدور حول أسئلة، ومن أجل الاحاطة
: عن الظاهرة وتتم عملية جمع المادة العلمية الميدانية عن
مية الميدانية من الميدان مجال الدراسة ع البيانات والتي من
الملاحظة والمقابلة .. لخ.

وات المستخدمة في البحث، بيانات الاستمارة هي
ت الملاحظة كتكملة للبيانات السابقة[2]

، تساعد البحث ي بانها تلك الوسائل المختلفة التي
البيانات المستهدفة في البحث ضمن است معين أو أكثر،
د ا نا هذه على اداة ' ستبـ ان' م البيانات با تبا ها مع المعلومات
للدراسة.[3]

تقة من الفعل استبان الامر بمعنى اوضحه وعرفه
بذلك هو ريف بهذا الامر.

ك القائمة من الاسئلة التي يحضرها ا عن الموضوع
ل على اجابات تتضمن معلومات وبيانات مطلوبة[4]

---

1 – د الحميد: ذكره، ص 158.

2 – مرسلي : ذكره، ص 220.

3 – زرواتي: ص122

4 – مرسلي: سبق ه،ص 214.

جه الى الافراد من أجل الحصول على المعلومات حول

قف ويتم تنفيذ الاستمارة   ية أو ان ترسل الى المبحوثين

ر البحث اذا كانت استخدمت كأداة بحث وحدها[1]

ث والعينة:

1- البحث:

ستهدف الباحث دراستها لتحقيق نتائج الدرا يتمثل

أو المجموع الأكبر.

ستهدف tae-get population   نه وتم تدعيم نتائج الدراسة

ع المستهدف لضخامته فيتم التركيز على المجتمع المتاح،

لوصول إليه   يعتبر عادة جزءا ممثلا للمجتمع المستهدف

دافها ونختار منه عينة البحث[2].

ه النقطة هو كما عرفه الباحثون "   غير محدود من

دات"   التعيين يقوم أولا   صلي وما يحتويه من مفردات إلى

ل طبيعة وحداته ولن يتمكن الباحث من الوصول إلى

ة الوافية والدقيقة له[3].

2- جال البحث:

أ- المكاني:

كانية للدراسة   راسة ونحن هنا ستكون دراستنا في

على فئة المراهقين بها.

ب- الزماني:

جمع البيانات باعتبارها مجموعة أسئلة تطرح لأفراد

ي تعطينا إجابات   تحليل للوصول إلى نتائج تجيب على

البحث كما تخدم هدف البحث.

---

1 - زرواتي: العلمي في العلوم الاجتماعية، ط1، 2002، ص123.

2 - د الحميد: جع، ص 130.

3 - مرسلي: جع، ص 169.

تي من خلالها يمكن التعرف على معلومات وآراء

ول موضوع دراستنا: يه الا شبكة الانترنت – أثيرات إدمان

ألعاب الإلكترونية–.

نكالية وتساؤلات وأهداف الدراسة ومختلف محاور

.ة قصد الاستفادة من ملاحظاتهم وتوجيهاتهم ئلة ومدى

سة حتى نتمكن من تحقيق أهدافها.

في أول اختبار أولي تجريبي لمدة أسبوع داء ن 13 ان

غاية 20 ان 2013 يتعرضون للألعاب الإلكترونية غ عدد م 10

راد.

قا من أسئلة إشكالية البحث وأهدافه وتم تقسيمها

الشكل إلى 4 غلقة والمفتوحة، وشملت 23 عة كالتالي:

الأول: خصية للمبحوثين من 6 ئلة.

الثاني: راهقين بالفضاءات الترفيهية.

الثالث: التعرض للألعاب الإلكترونية.

الرابع: عن التعرض للألعاب الإلكترونية.

ها النهائي بعد عملية لاختبار يوم 23 ان 2013 غاية 30

ان 2013.

3– البحث:

ا على عينة القصدية – لتكاثرة– العينة تبدأ بمقدرة أو

ل بعدد آخر من نفس الفئة أو الخصائص الفئوية إلى ن

لآخرون يتصلون بآخرين ولذلك يشبهها الخبراء بكرة

ثناء جريانها على الجليد.

4- المفاهيم:

حم الغني: مدراً أثرَ

تأثيراً بالمعاني ننوس ن وقعاً " ها ليرى تأثير كلامها في

طفي.

إلى التأثير عليه ' لمفعول ما' [1].

ثير:

أثَر ب/ أثر في

جانبي: لدواء ونحوه- و تأثير

ري : المفعول

أثير: ن قوي اقب فعالة[2].

س فيعرف التأثير أنه:

Action Qu' Une Personne Exerce Sur Une Autre Ascendant Autarité

رائي:

تعلقه بشيء وإدمانه عليه.

هقين:

المراهقة:

غة: رهقَ: ق أي اقتراب هق أي قارب الاحتلام.

طلاحا تعريفات منها:

كرم رضا: سمي والعقلي والاجتماعي[3].

---

[1] - أبو العزم: م الغني

[2] - تار عمر: غة العربية لكتب، القاهرة، 1429، 2008

[3] - رضا: ة، دار التوزيع والنشر الإسلامية، 2000 ص 38.

الرحمن حمودة: الرشد أو هي الفترة الانتقالية ما بين الثانية

عشرين من العمر[1].

أي من مرحلة اللامبالاة والتعرض إلى مرحلة التهسير

صول إلى الشيء ومحاولة التوجه نحو الشيء الغير معتاد

ر به والإدم كتشاف والإطلاع.

لإلكترونية:

في أنظمة ألعاب الفيديو، حيث تتعرض من خلال

المفاتيح، أو الفأرة أو غير ذلك، وتعد من أهم الظواهر

ت الحاسو تطوره.

مجيات تحاكي واقعاً حقيقياً أو اضيا[2].

راضية:

لافتراضي:

بيوتر يحيط الواقع الافتراضي بالمستخدم ويدخله في

العالم وكأنه واقعي، " اقع لاً أو يكون تجسيداً للواقع

يقي"[3].

رائياً:

لإلكترونية لة شاشة الكمبيوتر بالدرجة الأولى أ, حيث

ة مجموعة من الألعاب المختلفة.

اضية ب قد تكون تجسيداً لواقعنا أو من صنع الخيال.

[1] – ة والتنمية – دد 1 العربي للطفولة والتنمية، ص 241.

[2] – http:// www.c.arif.orz/ udesc.pnp? optim.com

[3] - schilit r, gramlevge 1991, surge and behavior asaurceboak far the helping professing land an new deli: sage publication, P4

:مان:

غة: وأدمن من الشراب وغيره:

أو ظب عليه كمعاني المعجم الوسيط.

طلاحاً:

الصحة العالمية نه " ية ناتجة عن التفاعل الذي يحدث بين

.ة ما تتضمن دافعاً عنيفاً لتناول المخدر وبشكل دائم أو

صول على إثارة نفسية[1] '.

مصطلح الاعتمادية على لح يعني الإدمان والتعاطي[2].

رائياً:

و قضاء ساعات طويلة أمام الشاشة وحينها يجد نفسه

ي به إلى تأثيرات مختلفة على حياته.

[1]– , drug. Medical .psychological , and social fact, England .penguin books middesex.p11 lauri ,p1967

الفصل الثاني

حث ول: رنت راضية

للب ول: الانترنت

للب اني : لشبكة الانترنت

للب الث : والتسويق عبر النات

حث اني. كترونية ومستقبل صا نة رفيه

للب ول: لكترونية وتاريخها

للب اني: كترونية واقتصادياتها

للب الث : صناعة فيه

يد.

عات إبداعية ثقافية مبتكرة، أكثر تجاوباً مع حس
جديدة أشاعت قيماً مادية قد تتعايش بمستويات مختلفة
ع ولكنها لن تخرج – نهاية ُمر– م لها من قبل صانعيها، أو
كل كبير في تسويق منتجات الصناعات الإبداعية الثقافية
لية في مفاهيم المكان، والفضاء الاجتماعي.

دام منتجات الـ ، الترفيه والتسلية حكراً على البلدان
، كل البلدان بما فيها البلدان النامية التي اضطرت إلى
ح يعرف بعالم التكنولوجيا والوسائط المتعد من الاتصال
ر ما يسمى بالفضاء الافتراضي (vertual space cuber space) ا
تعددة تنتج اليوم ما يمكن اعتباره شكلاً رقمياً للحواس
ت أم سمعية، أم لغوي الفضاء الافتراضي ممكناً، وممتعاً
ما يعني أنه لا يؤثر على صورتنا عن العالم فحسب، بل
ن ذواتنا وعن الآخرين.

التسابق على أشده بين الكث إبداع أفكار ورؤى
، فكان التوجه نحو دعم صناعات الترفيه، والتسلية التي
ذه الصناعة من ثورة تكنولوجيا الاقتصاد اللامادي التي
حضور لانترنت رفيه عبر منح هامش حرية أكبر لصانعي
التلفزيونية والسينمائية والإعلامية عموماً، من تفادة
ج صناعات إبداعية ترقى إلى حاجات العا ي الجديد.

، الأول: ،الافتراضية

، الأول: ل الى نرنت

تبر لوجيا صال ومات نافة نرنت ن مم ات لإسهامها في داث

ثبات كالية في هيم كان مان الاجتماعي ، لك حولها امير نافة لفن

عليم اصل والإنسانى سلية علام .. و حرى حت هلة اخل ع حي

نياة افة ، عل ذا انب ن اتها ملها تبر مدر لق كثير ف من تقبل ، ي سم

ياح تيل اب يدًا ن لحيز قعي لى افتراضي عل ذبيته رته لى حة لاق سع

ن رية ختيار عالم غير مبح رف الم سائط ددة ، الم كل ن صال

(virtual space , cyber) اصل عبر نرنت ا سمى ضاء ، فالوسائط ددة تج

ا كن باره ك لا ميًا واس سانية space) رية - عية - وية - كية " عل اصل في

ضاء راضي وممتعًا جة نه في ثير ن حيان حل حل لحيز قعي ، ذا ضاء

راضي لا ثر لى رتنا ن الم سب .. ل ثر لى ورنا ذواتنا عن حرين في يقة

نياة نكر ، لك سائط تي ها وتعيننا لى اء لائف اصل عل كثر ن لك ، ذ

مبح زءًا هوية حدميها ، أمر ي ظم ن رها في كيل الأجيال ادمة مما لا

لك يه ن مبيوتر عابه صالات عبر ت باتت دد افة نعها مقون تذت لب

لى افة و نليد.[1] ، داخل صناعة الالعاب وخارجها يركزون

ه الواسطة الناشئة وأن تحديد تصميم جم ن يمكنهم من

فعهم نحو تحقيق انجاز فني أعظم وكان على المصممين

ن يحددون أبعادا ناشئة مما يدفعهم التطلع للمزيد من

بجة اهمال الجمهور(، العام) ب الالكترونية

، افتراض ليس لها أية قيمة.[2]

---

1 – ت، توفيق عبد المنعم: والعوالم راضية

2 – هارتلي: ، الابداعية – الم التكنولوجيا والعولمة. جمة: عي،سلسلة كتب ثقافية الوطني للثقافة والفنون داب الكويت،ماي 2007، ص132.

1- يف رنت:

ويا: مات الدولية اختصار للاسم الإنجليزي world international net ميات منها الشبكة "The Net" ة العالمية Net World شبكة بوتية The Web السريع للمعلومات Electronique Super High Way

1- لاصطلاحي:

أحمد الحضيري ن شبكات الكمبيوتر ذات القدرات نتشرة على جميع المناطق في العالم وتتيح كافة أنواع سي في توحيد العالم وفي زيادة ترابطه و ماله، ر الطرق تواصل بها الناس.

فها " د الحميد" ل بها أكثر من خمسة وثلاثين ألف م أكثر من مئة مليون مستخدم.

ا " ديفور" Arnould Defour ت العبارات في الشبكات، بيت ت العالمية.

- البعد الرابع والشبكة الغامضة والسوق ترونية الفسيح، ة أو الكوكبية[1].

ف رنت ويعرفها البعض بشبكة الشبكات أو طرق صالات.[2]

[1] – بومدين: ، على القيم ماعية جستير، جامعة محمد بوضياف، كلية الآداب لوم ماعية ماع والديموغرافيا، 200- 201 ، ص 9- 10.

[2] – الله المنشاوي: رنت- اشهر جرائمه..www.minshawi.com.

- هوم ؤسيو- لامي رنيت.

ناك نماع ين حثين لى ن لوجيا صال .يدة، على سها بكة رنيت فتح صرا -يدا ن سور صال ين شر تيث اح كل ن نطيع نفاذ نما للق يها كم حل طوط عقد لرق عدد ، Web لى بكة كبوتية الك أن صل يره ن شر بهما .دت اسهم عت افاقم.

ين Navigation هذا ما نعل ن بكة نذة لى نالم نطيع كل رد بحار ناصة ن لوجيا رنيت يطة لا للب هدا بيرا اصة ند ، Sites لف اقع فالانترنيت ذا" ست نرد ؤب قل لبيات ئترونية بل نبي سيلة سال عدية تميه ئضية في يعة ع مط لديم طي مودي صال باسي ثقافي مط صالي حدث حرر زئيا ن مر باري ذي ثله سائل صال اهيرية بور لى ضاء نماعي شبكة حت نرة في ضاء نماعي لن سد ذه غرة لى كس نه كل لديد ن صال ريقة -يدة رسة صال و بكة" حررة ن كل رائق وانين سروط نوية ، انية افع في طلق لى رية عبير حتى صال نم نماء نعارة ذا ئنا)"

إذا نرنيت" تح حات سال سعة انت نير احة ن بل أكثر ن لك معت تدا ت ئيا ريخ سل في علام حتى لا ض يق ما افته لامه في قت عين نكذا هي يخ واجية ين تاج ستهلاك ؤيم كن كل رد ن ميس لك مات اص به يقته فقا اجه قاته اميه3)"

و لى غم ن لك ناك ن ى بأن ع ن نزو نافي غوي ذي دف لى:

نلق عات لاكية أثر سيا نماعيا امينها. قد طت بكة رنيت خر صال إذ تحد ن ن كبر ياها قانر، لى طيم راجز ريقية كذا ضاء لى حكام نماعية سبقة[1] صبح صال ن لالها نم عن ريق هن" يث البا ما تبر عملو بيوتر هاز بيوتر أنه لداد ولهم صيتهم رفي ضاء كتروني سون برون عن اقهم تجاه سم

[1] – سليمان: تخدام رنت الجزائريين وسلوكياتهم(ميدانية) لة لنيل شهادة ستير في الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية الاعلام الجزائر، 2007-2008، ص 70

نماماتهم ردات حليل سي ول ن هزة بيوتر ضاء كتروني اسع حت طا
ن ضاء نقالي تد يه الم رد سيته يث قي يه س ترى صلة نها)"
هذا ما نعل ض سور رنيت سيلة تي ردنا لى" **صر مني** " يث" ظام
). قمي نرر .هان تيح لما ن تق ن سد لغ توى رقا ن .راك)"
قد سبح هوم رنيت في اسات ماتية ديدة لتي حث في صيات
أثر كتروني قمي ن لال يات رنيت لى فراد خدمين لور ول هوم سط
صالي قمي ي سيلة اعل ماعي ذلك نرنيت ومها اعلي كون هوم نماء "
مابير" حتى نرأ ن لذا ضاء بإن راءة ني ن سط رنيت أداة) سال ماعل سري
) ماعيي لوجي باسي صادي قافي)

هي مارة ن بكة سوبية لاقة كون ن كات غر، يث كن(NET) أي
خص صل ترنت ن حول في لذه بكة أن صل لى ميع رمات في لذه بكة) ذا
مح به لك (و ن ندث مع خص خر في ي كان ن مالم[1].

2– لفية يخية ن لور نرنت.

انت .اية نرنت، رورة شاء كالة سمى كالة بحاث ماريع دعا لى ائها،
ئيس ريكي" ماور"، هذا عد ن للق ، (ARPA) دمة كز في داية لى (ARPA) قد
أت ، (Sputnik) تحاد رفياتي سرًا ماعيا لمة بيك هزة سب آلي رلوجيا سالان
في مام 1962 ، تير نسين عمال يش نية مبات، ARPA كتور" لمدير " اسة
ات رسيع رلوجيا بكل ريع، ند رف" لمدير " اجة سة لى تفادة
ن ARPANET. قود مع اعات ريكية نا .ى لى ضع سس بكة عتبر سنة 1969 سنة
لاد انت، رل بكة نل عبر تزم لتي بط[2]

معات فورنية في رس لس انتا ، "Stanford" بعة عات نورد Salt Lake
City" بارا، خيرًا امعة تان في مليم (BBN) في وم مال مام 1969 ، ت ركة لت
رنك رمان

[1] – فاطمة: استخدام رنت علوم الاعلام والاتصال ،كلية العلوم السياسية
اعلام لاتصال،جامعة الجزائر،2008 –2009، ص45-46.

[2] – علومات وتطبيقاتها-www.abahe.co.uk-internet

ندما موا ، (UCLA) لى امعة ورنيا في س لس (IMP) ناج ائل غيله، دأ مل شرة يث بط ائرة عتها 56 ربيت في انية لى قعين في امعة ورنيا في انتا بارا (SRI) رين في نهد ات فورد في بكة ن بعة قد ضع عات ابقة كر، كان كان سبات(UCSB) ربع ن ول ات لى طوط سال يعة، كانها لك ن مج ن كن يدة ن نقد ترى، ما طاعة لماء اركة عمال سباتهم لية،)ن كن دة، بدأ دد تزم في تفاع يث لغ دها نة 15 ، 1971 ندة2)

منذ سنة 1972 ، أت كات اعف لى توى يات حدة كية،وهو لية صحة في بط اكز ، (Cyclades) طانيا، في نسا ع روع بط بكة اركة ن سبات في حث، عد لك ام عملو ات بط بكة اركة ن سبات في ARPANET بخ وط يعة، كرسة لى كتب ريد ترونيا[1].

الذي جعل رنت وتزدهر دون قيود هو: ير ملكية

ولة من الدول، وإنما تديرها جمعية، ومجلس استشاري

خاصة بعد أخذت أبعادا جديدة من وظائف التثقيف،

ت التجارية، مما جذب اهتما مين لها، وكما يتضح ذلك

نية التنظيمية رنت .[2]

الثاني: ة الترفي ة الأنترنت

- **ظيفة فيهية:** رنت اسية تقيق ض اعات سية نماعية، زالة وتر ساني لى توى فراد اعات في ي نمع كغيرها ن ائل علام ليدية بإن رنيت ند مصت يزا بيرا ن قعها تي مهد يادا لردا رفيه سلية لرق اليب وعة. من ين كال فيه تي رها بكة ما رف ب" اقع ائلي "و" حيلي" مي Multimedia هذا حقق يزة ائط ددة ،" Virtually Reality نراضي كن خدم رنيت ، Virtuality Museums بكة جد حف ارض اضية ن رها(، ف سلية رفيه و طلاع لى

[1] فاطمة: استخدام رنت علوم الاعلام والاتصال ،كلية العلوم السياسية علام لاتصال،جامعة الجزائر،2008 -2009، ص47.

[2] – دمان الدنداني: لامية لشبكة رنت– ماتها في مجال الاعلام – ط1 ب الجامعية، وت.2001، ص49-50.

وضات عراض بحها، ناك ضا ال بير لدم بير في لوجيا اقع راضي ـي اول ادة نلق رالم نير حودة لما اعد لى ريب ن ريق اكاة " لذا" إن الجة عبر رض امج اقع راضي اعد اس لى بير يقة يرهم سرفاقم سيراقم ومات " سمن ليفة رنيت فيهية هذا ضافة لى عاب ترونية تي افر يها بكة نفيدة ن مائص رنيت اعلية، لكن سب طرنج ع حص خر في كان خر ن لذا الم سيخ عبر بكة نيت،و" كل لذا ن أنه طاء يد ن فع ناجية شيط نكار بداع مية .مات لطوير مغيل لوة لى سين امج) فيهية تي زداد نعة مور اقع راضي [1])"

لذا ى ض حثين ن لائف تي دهر جود رنيت بي لائف اعية فيهية ثل تابة مثيل حجة :ياد قت راغ اصة ند نيل باب ـي اني لالة بيرة اصة في .ول امية ثل ،خاصة في قت ـي مبح يه فيه ن ،ريات يوية تي اعد لى اء تصية تمدم سان اصر هذا ون سان اجة لى نعاش سلية رويح ن لال امج فيهية تي .مها سائل لامية سفة امة نرنيت سفة صة، مهذا كي ندد اطه عث يه رح سترخاء.

ترفيه عبر الانترنت الى صفة **اعلية :** قب رنت نية صال اعلية ،" طلق لذه سمة لى رجة تي ون بها اركين في ملية صال ثير لى وار حرين طاعتهم دلها طلق لى ستهم ارسة ادلة و اعلية كما ن اعل في ال مالات يح را كبر ن رية معبير كل رد.

سفة امة نرنيت سفة صة، مهذا كي ندد اطه عث يه رح سترخاء.

ترفيه عبر الانترنت الى صفة **اعلية :** قب رنت نية صال اعلية ،" طلق لذه سمة لى رجة تي ون بها اركين في ملية صال ثير لى وار حرين طاعتهم دلها طلق لى ستهم ارسة ادلة و ية كما ن اعل في ال مالات يح را كبر ن رية معبير كل رد[2].

---

[1]- سليمان: خدام رنت الجزائريين وسلوكياقم(ميدانية) لة لنيل شهادة تستير علوم لام والاتصال،كلية العلوم السياسية علام الجزائر،2007-2008، ابق، ص 77.

[2] – سليمان: مع ساق، س 71.

للب لث: ءالتسويق عبر النات

1 يف لافتراضي:

نذ خل المنا نذ دين بن من ملية حول كلي، و زت ذه ملية بددة بعاد بن

لال بهور ذج لوجية يدة خذ بن رمات كنولوحيا صال عدة با، في قت دي

ع التكنولوجيا و نا ياجاتهم سام رات ريعة لوجيا رنيت حَ اهيم

طلحات ديدة تي ا الاخير يحاكي الواقع الحقيقي. لة هامة من

والمكان والزمان وذلك عن طريق قدرة التوليد الهائلة

لوماتية،وقد تنبا michio kaku ون الو قوية تساعد في التدريب

على المحاكاة ومن أبرزها كسر حاجز الزمن . ن تعريف

رفيه بأنه هو اكاة سمية بيئة صورية بالغة يدات خدام

الكمبيوترية الترفيه والتي يتم يقها الالكترونية[1].

زاً مهماً للترفيه والتسلية ففي دراسة شركة

comscore ت في العالم بلغ مع نهاية 2008، شخص منهم

%80 عية التي يقطن بها 15% الذي يزيد عن 6 ت و 600 ون

نارات الأكثر استخداماً رنت 167 مستخدم[2] ة الأمريكية

163 دم وتتصدر و.م. دول استعم لشخصية بمعدل 459 أ لكل

ص، مقابل 35 أوربا التي يوجد بها أكثر من 700 سمة بينما

د عن 10 ، باقي دول العالم، عربيا هناك 1.4 تر لكل مائة

م يشمل المنطقة العر خمس المعدل العالمي البالغ 7.7 دول

ية المجهزة أكثر من غيرها بالحواسيب.

– [1] . عبد الغني: والموجة الرقمية الثانية،ط1، راك زيع،القاهرة،2008.ص71.

– [2] ، مسعود " و ازدهار صناعات الإدمان' ، البحرين – البحرين الدولي: لوجيا ت جامعة البحرين، آفريل 2009 ص 476.

مناعات الترفيهية والتسلية اعتمدنا عملية بحث عبر

في محرك all the web كلمات كنتنا العملية من إحصاء أكثر

ن 119 ن وموسيقى وأكثر من 65 ؛ لكلمة ألعاب.

الموجهة للتسلية والترفيه فمثلا في البلدان العربية

خصوصاً تعد حالياً 23 ليو أن يصل الرقم إلى 53 ن في 2008

ي مستخدم رنت ، الأوسط 10 سبوعياً بينما تتمثل أهم

حدامات نت التي تماثل ألعاب الفيديو ونوادي النقاش أو

مليات البحث لإنترنت.

ات متعددة توفرها وسيلة الإنترنت بعد أن تعددت

ة المستخدم بالإنترنت درجة الرغبة التي لا تقاوم

(compulision) ، الكبرى المختصة في الصناء وجهة للتسلية

يق متنوعة كالإعلان القائم على التشويق "teasing" شيط

بيع الشخصي .. لخ .

نت قد توفر لبعض المجتمعات الافتراضية VIRTUAL

COMMUNITIES يلة لتحقيق احتياجات نفسية يصعب تحقيقها

لواقع.

ا أحدثته لعبة "EVER QUEST" الشرائي للمستهلك جعلها

ج يضاهي نجاحات مسلسل " ترك" و " بوتر" ، و.م. فع حوالي

500 منهم من الشباب اشتراكاً شهرياً قيمته 10 للمشاركة

فبدلاً من القراءة أو مشاهدة برامج تلفزيونية أو أفلام

مائية .. بة سوياً، وينون صداقات أهدافاً لهم.

ن المشاركين حوالي 8 الأمر الذي يطلق عليه " مان

ائم". قايضة مواد افتراضية جمعوها أثناء اللعب عبر موقع

(EBAY) عمليات التسويق لهذه نوعاً من الانبهار لدى

مجموعات ما يسمى ب" بفر كوسيت " EVER QUEST FUN"

ت بقصد ممارسة لعبتهم المفصلة أو بالأحرى إدمانهم

ضل

مثل هذه الألع كيها عكس السابق حيث كان هناك

يوتر أو الذهاب لمترل أحد الأصدقاء والحصول على

اللعب مع أصدقائهم.

شبكة وجهاز البلاي ستيشن2 نترنت أ س أو غيرها من

ح عن أنفسهم في الليل والنهار من دون أن يكلفوا

عناء التنقل[1].

ه بعض المؤسسات الرائد في الصناعات الإبداعية

ة تركز على أهمية الجانب التعليمي في الإنترنت، على

ت أن ما ينفقه مستخدم الإنترنت بهدف علومات تهتم

ات الحية أو استخدام ألعاب الإنترنت.

ت دراسة في مجلة "USA TODAY ة مباشرة بين كم

ج التدريس المعتمدة في بعض المدارس المستخ ، الوسيلة

ستوى درجات الكثير من طلاب المدارس المستخدمين

الاستخدام المفرط لهذه الوسيلة واعتبارها بديلة عن

حول قيمة الإنترنت التعليمية.

---

[1] – مسعود: ور دهار صناعات الإدمان' ، البحرين – البحرين الدولي: يا جديدة جامعة البحرين، آفريل 2009، ص 477- 478.

2- فتراضي عبر النات:

ن العالم وراء ازدهار الصناعات الإبداعية هذه
ريق هذه الصناعة في جميع أنحاء العالم. مجموعة (وارنر
ريكية) AOL TIMERWARNER على عالم الصناعات الإبداعية
، ازداد حجمها على خلفية الاندماج بين " أونلاين" و " تم
رنر" ة هذا الاندماج 350 التشغيلية لشركات المجموعة إلى
حو 85 ن حول العالم.

عتبر"AOL" الم، إذ يبلغ عدد مشتركيها ما يزيد عن 35 نا،
هم 20 د جمهورها بمعدل خمسة ملايين كل عام وتدير
AOL نت في العالم من خ شركة " كيب" ة من المشروعات
التقني وخدمات الاستشارات والتدريب وشركتي "
COMPUSERVR" كروسيستيمز "SUN MICROSYSTEMS" ريكا أونلاين
لدينة الرقمية DIGITAL CITY من التفاعلية ل AOL.

ن إنتاج في مجالات السينما، والتلفزيون والموسيقى .. على
شبكة (HBO) ها المليون حول العالم ، ومجموعة " TURNER
ENTERTAINMENT GROUP" نتاج السينم ة "NEW LINE CINEMA"
بكة "CARTOON NETWORK" طورية "AOL" ق منتجاتها الضخمة
من 150 في الولايات المتحدة، و30 ا، وأكثر من 12 ، أوروبا.

اكم الأمريكية (VIACOM) عالم متخصصة في الصناعات
التسلية لها إتفاقات عالمية مع 26 مجالات الأفلام
، والنشر، ومنتجعات نجمام يو، والموسيقى، . المجموعة
، من ة ندا، وأوروبا، وأمريكا الجنوبية. على أكثر من ù35 ن
تحدة الأمريكية، ولها أكثر من 6000 و، والموسيقى. مدر
عائدات الإعلان في شبكتي "CBS" و "MTV" بعات وحصيلة

ض السينمائي بالإضافة إلى العائدات المتأتية من مراقبة

نمو ة لــ38 ية، وإذاعية ع .ارتها من بينها" تايم SHOWTIME'.

وعة ديزني يكية (DISNEY) حيث قيمة استثماراتها في

موعة في مجالات الإذاعة والتلفزيون ... ، المجموعة السنوية

حو 25 لإنترنت حيث تجذب مواقع المجموعة شهريا 25 بونا

الإنترنت.[1]

عة برتلزمان الألمانية BERTELSMANN ، برتلزمان في عام

1835 وجود إعلامي قوي في أكثر من 60 ن العالم. مجالات

، النشر ،الصحف والمجلات .. ث المجموعة 50 % شبكة" UFA

CTT، م استثمار قامت به المجموعة هو إنشاؤها لشركة

تشمل بوابات الإنترنت وقناة الالعاب(GAMES CHANNEL) ني

على شبكة الإنترنت.

كوربريشن الإسترالية(NEWS CORPORATION) ها روبرت

دوخ RUPERT MURDOCH ، المرتبة الثانية أوروبيا من حبث قيمة

الترفيه والتسلية وتعمل نوعة كالإعلام ، التكنولوجيا ..

يون السلكي " ابيل' كوربريشن الموزع الرئيسي لخدمات

وع في بريطانيا"PAY_TV'

انة هامة في مجال الصناعات الإ الترفيه والتسلية من

مجموعتي " ندي_ يرسال VIVENDI UNIVERSEL"و" ، Pathé لك

ندي_ ستوديوهات "universal studios' وشركة التسجيلات Umg

Records دى وعشرين (21) نية يبلغ عد كين فيها 14 مشتركا

[1] – ، مسعود، و ازدهار صناعات الإدمان' ، البحرين – البحرين الدولي: يا جديدة جامعة البحرين، آفريل 2009، ص 484.

نتج أكثر من 300 وعة شركة سياجرام الكندية Seagram

. Company of Canada

موعة " تي' متبر ـ لأخرى ـ سينمائية وبرامج التسلية في العالم،

حيث تدير بالإشتراك مع مؤسسات أخرى ـ من 300

ي في فرنسا، هولندا[1].

ات في العالم عل صناعة المضامين الإبداعية الموجهة

يتنافس على سوق ال صناعة كل من سوني sony نية و" ال

الأمريكية' ، سوني 163 العالم وتعمل في مجالات الأجهوة

كة كولومبيا للإنتاج السينمائي columbia pictures) ، (sony

entertainement televition) غطي معظم دول أمريكا اللاتينية. تج

كثر من 500 محطات دولية وتساهم مع مايكروسوفت

Microsoft راسية على شبكة الأنترنت كما تربطها علاقة

ش سسة سيجا sega اب على أقراص مدمجة "dvd game' .

إلكتريك كات العملاقة التي تعمل في أكثر من 100

موظفيها أكثر من 300 ت المتحدة الأمريكية، والنصف الآ ر

ويقدر معدل نمو جنرال إلكتريك السموي في الولايات

ـة بــ6% ، العالمي بــ15% . يك مجموعة شبكات "NBC' ـير

ات "CNBC' ، كما تدير قنوات شبكة "MSNBC" تأسيسها

نتراك وسوفت وشركة DOW JONES جونزا.

م الصناعات الإبداعية في العالم، يبقى العربي عالماً

بان مقللاً من شأن هذه الصناعة وخاصة صناعة ب التي

ـو ما تفنده العديد من الدراسات وتنفيه بشدة.

[1] – ، مسعود، و ازدهار صناعات الإدمان' ، البحرين – البحرين الدولي: يا جديدة
جامعة البحرين، آفريل 2009، ص 485-486.

مة اتحاد برامج التسلية (ENTERTAINMENT SOFTWARE ASS
(CIATION لأعمار هواة الألعاب يصل إلى 29 وأن 41% لذين
ل منتظم تزيد أعمارهم عن 35 وأن 50% لدول الغربية
ديو بمعدل يصل إلى 12 أسبوعياً.

التي يعيشها الشباب في بعض الدول العربية (نفقه
لم العـ ثر من 10 لار سنوياً) ، أو كتلة جغرافية في مجالات
علن عدم تأثره بالاستهلاك الآلي لمنتجات هذه الصناعة
نيه بكل ما هو جديد فيها.

حث اني: مستقبل صناعة الترفيه

د الماضية مارست أغلبية الناس التسلية عبر وسائل
اب بسيطة بدون ألوان إلى ألوان وحركات محدودة
ستوى متقدم جدا سدي وعصبي مع بعض الألعاب التي
شركات عالمية لتبتكر تطبيقات ذكية لتزيد من رقعة
هواة هذه الألعاب لدرجة الجنون – الوصف – لا تحده
احة[1].

لب ول: هية لالكترونية

اع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى
لقياس الكمي. في حال توفرها على هيئة رقمية Salen&)
digital (Zimmerman 2004. لحاسبوالإنترنت والتلفاز والفيديو
Playstation والأجهزة الكفية (ولة كفpalm devices . [2]

1– مريف اب ترونية: الإلكترونية electronic games ظواهر التي
ر الحاسوب ، المفهوم ألمعلوماتي " ا حقيقيا أو افتراضيا

---

[1] – العلي: ، فيها الافراط في الالعاب الالكترونية. http://www.aleqt.com
[2] – د العزيز الهدلق: الألعاب الالكترونية لتعليم العام بمدينة الرياض،المملكة
ودية.www.alukah.com

ب في التعامل الوسائط المتعددة multimedia ر وتحريكها

الصوت' م الاجتماعي" ألة للاستفادة من إمكاناتها في لميم

والترفيه " ة أداة تحد من القدرات المستثمر إذ تضعه أمام

البطيء إلى السرعة، وهي أداة تطوير لثقافته وقدراته إذ

إليه المعلومة بسرعة تعة .

2- ب الالكترونية:

الإلكترونية إلى عام 1953 لمختصين من إظهار « ملة »

لمى وب ضخم بلغت كلفته حينذاك ملايين الدولارات،

ة مبسطة لألعاب مثل امة و طرنج . عام 1960 حرب الفضاء

space-War ة طلاب من معهد نس التقني MIT شركات المنتجة

الحاسوب، وفي هذه رالف باير Ralf Baer بيتي لألعاب

افوكس أوديسي Magnavox Odyssey ر لعبة محملة على ستة

رطة .

عام 1972 بة الحافل الذي ما يزال في تطور وتقدم

سس كل من نولان بشنيل Nolan Bushnell دابني Ted Dabney

ت المتحدة الأمريكية وطرحا لعبة « نغ Pong » ما لاقت

طع النظير. ن لعبة « نغ » طة لرياضة الطاولة بان بمستطيلين

ين في الجهاز تتحرك بينهما كرة مربعة الشكل. امة على

ستطاعت الشركة في مدة وجيزة تحقيق نجاح كبير ب ويق

سخة من هذا الجهاز[1] . كل من ستيف جوبس Steve Jobs

فوزنياك Steve Wazniak رح لعبة « الجدار Breakout » اراً من قطع

ب أفقي متوضع في أسفل الشاشة، وقد لاقت بة إقبالاً

ناحاً باهراً . وير ألعاب متنوعة جديدة وطرحها، فحققت

لإلكترونية والحواسيب، فلم تعد ألعاب الفيديو حصراً

---

[1] - http://www.c-arif.org

، المجتمع، وساعد على ت أثراً حتى اليوم، مثل لعبة باك

ن) وتهرب من الكرات المعادية) ة الفضاء Space Invaders

هيرة. المتنوعة وتسويقها ووصلت في عام 1982 بعاتها، ليبدأ

ذلك يب المخصصة للألعاب، حتى باتت مبيعات أجهزة

يو في العام 1985 ة من مبيعات عام 1982 ستطع الحاسوب

، ظهوره عام 1980 ب عمليات التعامل المعقدة ا كانت

ي ذلك الحين . امها والتعامل معها، طرحت شركة يابانية

تمد فكرة الألعاب فيه على مغامرات عامل تمديدات

مه ماريو Mario ، عن أميرته. هذا الج مبيعات خيالية، حتى

ليون شريط، مما دفع شركة يابانية أخرى في عام 1968،

خصية قنفذ سريع اسمه سونيك Sonic ن أميرته « نقذة .« رت

على أجهزتها محققة مبيع ان من هذه الألعاب على سبيل

ولعبة زيلدا أو مقاتل الشوارع . الحواسب خصية عام 1988

المعالجات 386و486 ض عن نبضات الصو موت، كما سمح

مج النوافذ Windows 3-11 عام 1990 ب بات بمتناول الكثيرين،

شل محاكاة الطيران، ومحاكاة ألعاب التفكير وألعاب

طرنج . عام 1993 وقارئات الأقراص المدمجة CD-ROM ن شركة

برنامج النوافذ Window 95 ي أداة قوية لتطوير ألعاب تعتمد

ور والرسوم والأصوات، فغدت إمكاناتها أكثر قرباً من

اقع . ألعاب الفيديو سريعاً لدرجة جعلت بعضهم يصرح

ركات الكبيرة تتخلى واحدة تلو الأخرى عن برامجها

ال، إلا أنه في عام 1995 رح قة جهاز محطة الألعاب Play

Station ن حيث الصوت والصورة والسرعة، وسرعان ما

جديد السباق على تطوير أجهزة الألعاب وبرامجها

ويقها. ب إلكترونية يتحكم بها المتعلم وفق أوامره ضمن

مج كاء والروبوت (ن الآلة) حياته اليومية، مما أكسب هذه

الملحقة بها تنوعاً و   واس عدة كالبصر والسمع واللمس

، أكثر[1].

3. ب الإلكترونية

ونية حسب طبيعتها كما يلي:

✓ **ول الغازي** (، **المقاتل :Conqueror)** ، التنافس والانتصار

ت الخسائر.   هداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة

نداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

ثاني المدير :Manager   ف هذا   ت محددة إلى درجة الإتقان. ما

اليب العمليات processes   بهم يواصلون اللعب إلى النهاية

نوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا

قان مهار   ولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها .

ث المستغرب (جب :Wanderer)   ن وبيان خبرات وتجارب

نف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين.

نوع يتطلعون بشكل   عة والاسترخاء.

ابع المشارك :Participant   عبون بالألعاب ذات الصبغة

شاركة في العوالم راضية.

ابع فأن هناك أماكن اضية ضاء رنت   لاعبون من كل

ان،   كنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته

دود.   ، مرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية،

، في بحث عن ترفيه وسعادة، ودردشة   اليوم قد انهمكوا

الافتراضي يلعب   نوظفون، ويبيعون، ترون.

بضيف (بد الهدلق،   ارسة الألعاب الإلكترونية ما يلي:

• سوم اللعبة.   اعتبارها سلسلة متواصلة[2]

كن   منها وشريحة مستثمريها تحت ثلاثة أنواع رئيسة :

---

[1] - http://www.c-arif.org

[2] - http://www.forumshbwah.maktoub.com

✓ **عة والإثارة** غ، وتعتمد أساساً على تفاعل المستثمر
بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسر البا ما
لستثمر مهما أتقن تدريبه. مثيرة وجذابة وتشد الانتباه
ات القريبة من الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيراً من
ن الشريحة العريضة من مست ب لهم إدمان عب لما. خدم
الثالث، أو الاستفادة من حواس أخرى غير السمع
جاذبيتها وإثارتها تتلاشى مع الزمن بسببه التكرار فيها .
؛ طيف واسع من ألعاب لسيارات ألعاب القتال ومحاكاة
ب وغزو الفضاء .

✓ **اب كاء :**
تخاذ القرار، وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها،
عل طرنج ل، إذ بات التعامل مع أجهزة طرنج ة أو برامج
طرنج . في بعض الأحيان كبار اللاء لألعاب الإلكترونية
كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعاً
سواء من اللاعبين أو المبرجين، وذلك في وقت قصير
، مجاراته [1] .

، الثاني. كترونية واقتصادياتها

1 ب الالكترونية:

ت الثقافية الموجهة إلى الترفيه والتسلية ضرباً من
مد المعاني الرمزية كقيمة، وتحدد أهمية القيم الال قدرة
م النهائي (، والمستهلك عموماً) ل إلى تحديد الاستفادة من
بة تعتمد على فهم المستخدم، بقدر اعتمادها على خلق
ن القيمة تترجم أو لا عائد مادي)

---

[1] - http://www.c-arif.org

للصناعات الإبداعية في علاقتها بأنظمة إنتاج المعنى

تختلف نوعياً عن قوانين اقتصاد القرن العشرين الصناعي

إلى وجود تقييما اد الجديد تقوم على رؤيتين متناقضتين:

ـ وفر سرعة الإنجاز التقني للفعل الاتصالي، وسرعة تتابع

اج عناصر الترفيه والفرجة ورؤية متشائمة تجـ توجهاتها

؛ بين مالكي التقنية وصانعي المضامين ومستهلكيها[1].

أن ينجح المتشائمون في التخفيض من نسق سرعة

و إنتاج مضامين غارقة في " تذال' ة ما تعيشه تلك الدول

مين إلى البلدان النامية معلنة حينا وغير معلن حينا آخر.

ن والأمريكيون — إلى الترفيه والتسلية خلال أكثر من

، فالولايات المتحدة الأمريكية بمفردها تشغل أكثر من

ـاعة الترفيه والتسلية وتنفق 60 ون ة، بينما ينفق المواطن

ما يقارب 7 باً، وتباع من أجهزة الألعاب ما يفوق 255

.

هوسه بمنتجات الصناعات الـ إلى الترفيه والتسلية بما

نوياً بـــ 16 الأفلام وشرائط الفيديو و8 ِ السينما، و 4.6 ن

لأقراص dvd ِ 25 راء محركات أقراص dvd و6.5 شراء ألعاب

ـيو و11 ن د الموسيقية الممغنطة المدمجة.. لخ.

لترفيه والتسلية بأكثر من 10 رقم مرشح للارتفاع بحسب

نشرته ' كوبرز إل إل بي ' نة 2006.

---

[1] – ، مسعود، و ازدهار صناعات الإدمان' ، البحرين – البحرين ِ الدولي: يا جديدة

ير، منشو حرين، آفريل 2009 ص 474.

مل منطقة أوربا، والشرق ا لتوقعات إلى تطور حجم

رفيه والتسلية بحلول عام 2009 ب 4.2 المناطق، وتعد بلدان

ن العربية إنفاقا، واهتماماً بالصناعات الإبداعية الموجهة

لترفيه ي تستهدف التسلية والتي تشهد نسقاً تصاعدياً

ـ من السينما إلى التلفزيون إلى الفيديو إلى الموسيقى

ترنت ... لخ.

الية وتتطور وتتغير و لهدف واحداً: لفضول المستهلك

رفيه والتسلية لديه[1].

و الفيديو بأشكالها المختلفة في أنحاء العالم بنحو 30

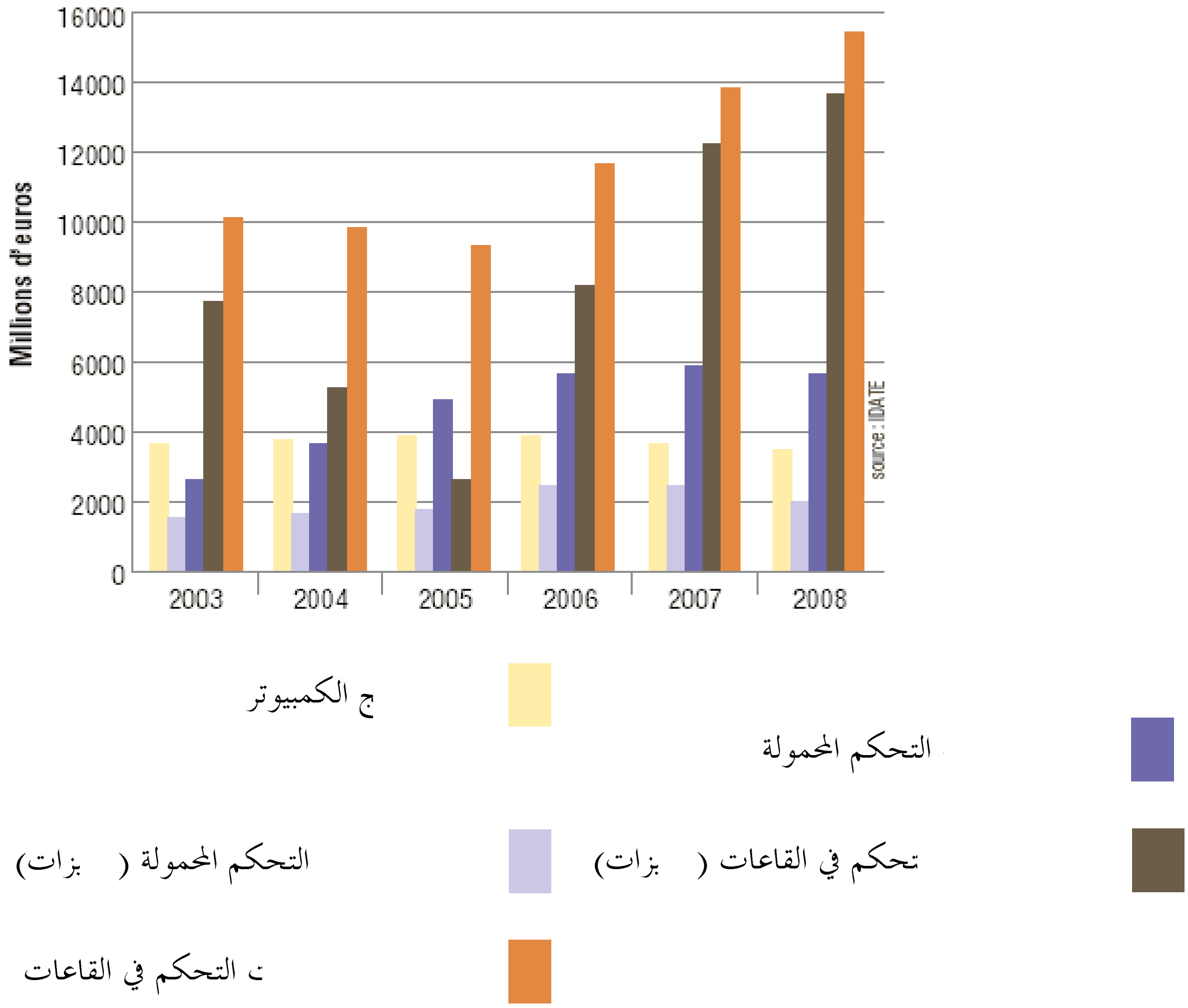
دولار(**1**). ديو بكل أقسامه في الجدول التالي الذي يظهر

من عام 2003 ن محتملة حتى نهاية عام [2] 2008.

---

[1] – مسعود، ي و ازدهار صناعات مان' ، البحرين – البحرين الدولي: يا جديدة جامعة البحرين، آفريل 2009، ص 475..476.

[2] – فلاق: ، وألعاب الفيديو– في القيم ثيرات– اعلام والاتصال،قسم الاعلام العلوم السياسية علام، صال،جامعة الجزائر، 2008-2009 ص124.



ل رقم (01) : اب الفيديو بأجزائه (، أورو)[1]

الشكل رقم (4) ت التحكم في القاعات الأولى متبوعا

رامج عارضات التحكم المحمولة وسوق برامج أجهزة

رضات التحكم المحمولة.

حكم في القاعات وسوق برامج عارضات التحكم

ات بدأ ي ة كانت كبيرة خاصة في عام 2005. م إلى إمكانية

ة بين هذين السوقين بعد 2008 ت مستجدات.

---

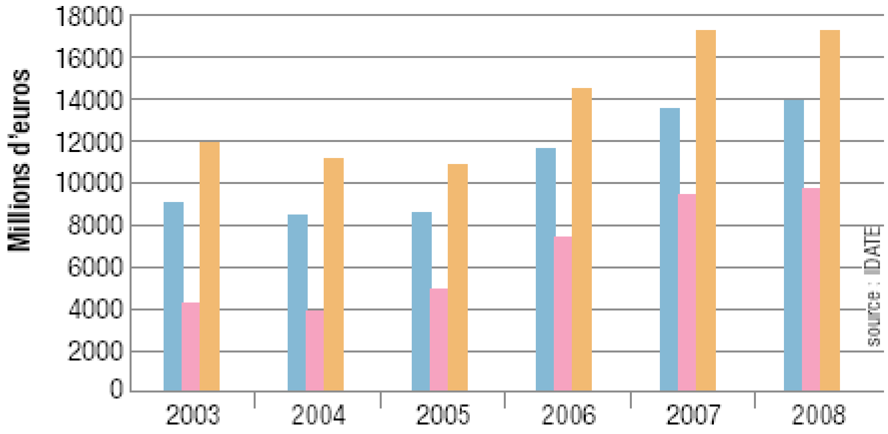
[1] – فلاق: ، وألعاب الفيديو– في القيم ثيرات– اعلام والاتصال،قسم الاعلام العلوم السياسية اعلام، صال،جامعة الجزائر، 2008-2009 ص124.

المحمولة لن يشهد التطور الذي كان منتظرا منه،

يبقى يراو النسبية التي جرت سنة 2006.

رافي للسوق العالمي لألعاب الفيديو:

لألعاب الفيديو (، أورو)



وبا - بان - و.م.أ

ل رقم (02): ، العالمي لألعاب الفيديو[1]

ألعاب الفيديو، حيث بلغت الأرقام المتداولة فيه

12000 رو عام 2003 لا في حدود 11000 رو عام 2004. انت

ن يتزل الرقم إلى 10700 رو عام 2006 عد إلى 16000 رو عامي

2007 و 2008.

ى على اقتناء ألعاب الفيديو، حيث بلغت عام

[1] – فلاق: ، وألعاب الفيديو– في القيم ثيرات– علوم الاعلام والاتصا الاعلام العلوم السياسية علام، صال،جامعة الجزائر، 2008–2009 ص125 .

2003 ابة 9000 ع قليلا في حدود 8100 رو عامي 2004 و 2005.
ت الأرة إلى 13500 ررو عام 2007 و 14000 ررو عام 2008.

بلغت مبيعات ألعاب الفيديو فيها 4100 ررو عام 2003،
ت قليلا إلى 4000 ررو عام 2004 ود تدريجيا عام 2005 (5000 ون
رو) م ارتفاع إلى 7500 ررو عام 2006 و 9500 ررو عام 2007 لغ
9800 ررو عام 2008.

يرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الانترنيت ليست
لعنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى ريث. لغير مثمرة تم
ن طرف الناشرين ، عاد الاهتمام بهذه التقنية تسجيل
ن النشاط في هذا المجال:

- من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- العناوين ، على الخط. ثم على عارضات التحكم بالإنترنيت.
- ة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- للعب على الخط بالمجان.
- ى الخط باقتراح الألعاب عبين بكثافة (jeux massivement multijoueurs) ندمات التجارية عبر الخط

. .

- لألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

ركين في مواقع اللعب على الخط (رنيت) لعالم:

ل رقم (01 : ، مواقع اللعب على الخط (رنيت):

الخط في العالم					
عوام	1999	2000	2001	2002	2003
شتركين	1345000	2650000	4167000	4797000	6713000

دول رقم (11) ختلف مواقع اللعب على ـ مستمر منذ ام 1999 ممعدل يقارب ال100 صل عام 2003 ف العدد الذي في عام 1999[1].

مادي بأكبر قدر من الوضوح في ظل تنوع برامج ل أمام ظهور أنماط جديدة من الصناعات الإبداعية، افية التي تشهد علاقات تنافر حينا، و أخرى، وذلك بداعي المحافظة على خصوصياته.

هو ارتفاع ربح الأولى الصافي مقارنة بعائدات لتي تحتاجها آليات تطوير ملايين من الدولا شاء بعض ضخمة مثل HALO 2 و HALF LIFE 2 ة المصنعة أكثر من 40 ون بسيطة مقابل مع ما تنفقه شركات إنتاج قلام تتجاوز مجال علام نصال نتوجه نحو الاستثما صناعة عاب ر شركة لت مجال صناعة الألعاب من جرد مجموعة مكاتب عدة فروع في كل العالم، مهيمنة بذلك على سوق ال شركات " ELECTRONIQE ARTES "ACTIVISION"[2]..

---

1 – فلاق: ، وألعاب الفيديو– في القيم ثيرات– ، علام والاتصال،قسم الاعلام العلوم السياسية علام، صال،جامعة الجزائر، 2008-2009 ص126-131.

2 – ، مسعود، و ازدهار صناعات الإدمان' ، البحرين – البحرين، الدولي: يا جديدة جامعة البحرين، آفريل 2009، ص 481..482.

نويا لصناعة السينما، إلا أن العلاقة داخل هذا التنافس

ن الصناعات الإبداعية الموجهة اللا الترفيه، لجأت الكثير

حيص أفلام لاقت رواجا كبيرا من أجل تطوير ألعاب

الى تلك الأفلام مثل ألعاب James bond سلة THE MATRIX

ألعاب الاستراتيجية مثل THE LORD OF THE RING .. علاقة صناعة

ة فقد تم تحويل العديد من الألعاب االشهيرة والشعبية إلى

ركات التي صممت تلك الألعاب على غرار أفلام

"resident evil" و' tomb raider ... لخ.

الألعاب على العاملين في حقل السينما من أجل

وير واهب الصوتية لممثلي هوليوود في تأدية أصوات

عاب، تماما مثلما تمت تعانة لفين سيناريو، لتأليف قصص

يناريوهات الخاصة بها.

عند حدود المضمون فقط، بل يتجاوزه إلى سوق العتاد '

'hardware صناعة الألعاب، والدافع القوي وراء عديد من

هذه الصناعة وقد أدت حدة التنافس بين الكثير من

في مجالات التصميم بمساعدة الحاسب الآلي cad البحث

المعالجات لتمكين الحواسيب من ت وتم الاتفاق في هذا

ومية والمؤسسات المنتجة للألعاب " المنتظرة تعمل على

عيه لمزيد من المنافسة بين مصممي الألعاب وصانعيها.

2- عاب الالكترونية:

ىة أجرهما كل من " هاوس كوبيرز' و" رون أسوسياتس" نإن
ألعاب الإلكترونية عام 2011 . على 74 ن في أسواق الشرق
ط نحو 15 دولار[1].

ألعاب الفيديو بسوق ENTERTAINMENT MARKET حت في
الموجهة إلى الترفيه من حيث قيمة العائدات المالية التي
ت ألعاب الفيديو مرحلة نشار ليس في فقط بل في كل
أكثر من الإنفاق على بطاقات دخول قاعات السينما
ت الموسيقية .. لخ.

في هذا المجال بصافي أرباح متأتية فقط من ألع ب
بلغ 11 أمريكي عام 2003 من الهواتف النقالة والأجهزة
صناعة السينما بعائدات 9.27 والأغاني فبلغت عائداتها
12 لار سنة 2004 حلول سنة 2005 صناعة أ نسقاً تصاعدياً
مبح المحرك الرئيسي لصناعة الترفيه والتسلية وأن تتمكن
ات العشر الأخيرة، من التفوق على ما ن المائة عام
ا، فإن ذلك يعتبر نص انتشاره بهذه السرعة .

خصائيون نشار لعاب في الولايات المتحدة الأمريكية
ىة هي الأخرى لباقي أقطار العالم[2] امل ما يمكن حصره
في هوايا ل الجديد " ى ألعاب الفيديو المبكرة مثل أتاري
لوا متعلقين بهذا النمط من التسلية وأكثر من ذلك أنهم

---

[1] - العلي: ، فيها الافراط في الالعاب الالكترونية. http://www.aleqt.com

[2] - ، مسعود، و ازدهار صناعات ،مان' ، البحرين – البحرين الدولي: جديدة لعالم
معة البحرين، آفريل 2009 ص478.

الوضعية التي تعرف البلدان العربية ؛ قد تعيشها البلدان
د ينكر التحولات الجديدة التي تعرفها اليوم سلوكيات
ـرم بلعبة ' ستيشن' ثقافة الموسيقية لجيل شبكة MTV سيقية
ات الجديدة في عالم الترفيه من خلال ' بروسكيتر 4' اند
أوتو ' رص ليزر جديد لمشاهير الفن في العالم.

اية أو تسلية فحسب، فهي مصد ونمط حياة، فقد
بية تزايد الإقبال على هذه الصناعة، وتزامناً مع التسابق
تطوير ألعابها و ابتكارها على أجهزة " بوكس (سوفت
MICROSOFT XBOX) بلاي ستي دو كيوب NINTENDO GAME CUBE ـيم
دفانس GAME BOY ADVANCE هزة الكمبيوتر المترلية .. لخ.

ب شركة مايكروسوفت "HALO2" هاز إكس بوكس
ة التي حققتها أشهر منتجات صن م واحد حيث حققت
اتها في اليوم الأول من إطلاقها 125 لار سنة 2004 تمكنت
بيع أكثر من 2.4 وعشرين ساعة من إطلاق اللعبة رسمياً
م هوليود في تار ، تساعد اللعبة على عدم مكانة منصة
ة التي تلاقيها من منصة الألعاب بلاي ستيشن 2 بعة
حققت الأخيرة مبيعات 24.9 دة مقابل 9.8 ز إكس بوكس
، و. أ عام 200 حققت مبيعات وصلت إلى 140 عبر العالم إلى
ر من عام 2008.

صاعد نسق ظاهرة الألعاب اصة EXCLUSIVE GAMES تي فيها
لمنصات الألعاب CONSOLES GAMES الألعاب الشهيرة ، جهازها
اللعبة HALO2 ، بوكس فقط و FINAL FANTASY جهاز
PLAYSTATION 2 سلة MARIO ZELDA جهاز GAME CUBE شركة NENTENDO ا
المنصات خصيصاً ليتمكنوا من مما هم المفضلة.

نباع طريقة في التسويق تقوم على أساس خوض

ات الألعب "CONSOLES WAR' أو على الأقل دفع شركات

نهازها، وتواصل مايكروسوفت جهودها لإ ضات مع

فشلها في ذلك مع الشركات المصممة لألعاب . DOOM 3

HALF LIFE 2

ا بعد أن اتهمت بالسلبية واللعنة التي أصابت الترفيه

اد هذه الصناعة إلأ تشجيعهم للقائمين في هذا المجال،

يموند بالقرب من مقر شركة ننتيندو أوف أمريكا وفي

كروسوفت يعد تصميم ألعاب الفيديو أسلوب حياة،

ية ي تأسس عام 1988 في محاكاة ألعاب الفيديو وكذلك

الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد.

نقدها وتقييمها وسعت عدة جامعات مثل أم إي تي

MIT و' ك ميلون " لم ألعاب الترفيه والتسلية من خلال تبني

كاء اصطناعياً مثل غواة الفضاء space invaders ب اعتماد

حرى لتطوير المناهج الدراسية بدراسة أساسي م الألعاب

سياسات في النظم الديمقراطية[1].

طاً حقيقياً بالشرعية الأكاديمية وكلما تم استيعاب هذا

اهج دراسية تهتم بمجال الألعاب.

للبعض أن عا ظهور في البلدان المتقدمة وخاصة في

نطار تبدو اليوم أكثر عزماً على دعم مصل هذه العلوم

نع في محاولة منها لتطوير مناهج دراسية لا ترض ضولها

[1] – مسعود، دهار صناعات الإدمان' ، البحرين – البحرين الدولي: جديدة لعالم

معة البحرين، آفريل 2009 ص480.

بة الفيديو أيا كان المغزى من ابتكارها أكثر من مجرد

لية.

باحثون في الكثير من المؤسسات التعليمية والبحثية

جامعة هارفارد لى ضاء نازا NASA قادرة على تحقيق نتائج

ء مهارات التركيز إلى التعجيل بشفاء مرضى الذبحة

جامعة بانغور " bangor university" تدام لعبة بلاي ستيشم

ت الطلاب ركيز وتنظيمها وفي السيا ، ت شركة

CUBERLEARNING TECHNOLOGY ي ستيشن بناء على دراسات

ريدون تطوير مهاراتهم ومداركهم العقلية[1].

، الثالث: ناعة الترفيه

ردين، ويتبلور ذلك وفق منحيين متكاملين أولهما

ل الحواسيب العادية تخزين كم هائل من المعلومات

ح باستخدام متزايد للصور والأصوات من بد الألعاب

تصور معالجتها من قبل من جهة أخرى، وتتناقص أثمان

راص الرقمية المتنوعة (DVD) Digital Versatile Disk الخزن الواسع

والمستمر مع الوسائط الم ددة . ، تطور البرمجيات، حيث

على تحقيق تنوع في الألعاب وتطوير إمكانات العرض

الجة، باة المعاصرة إلى حيز الواقع بعد أن كانت حتى أمد

ب مبرمجة تسمح بمحاكاة واقع افتراضي virtual reality اعل

استخدام عدد من حواسه كالبصر والس اللمس . تطور

اعليتها في زيادة التشويق و عليم ه نقصت الكلفة والثمن

ل محل كثير من الكتب المطبوعة[2] .

[1] – مسعود ابق، ص 481.

[2] - http://www.c-arif.org

ات الاة بة شاملة الألعاب على الأجهزة الإلكترونية

أجهزة الموبايل حققت عام 2005 بنحو 1.1 ، ويتوقع أن

، عام 2009 لغ 3.5 ظر لدخول القطاعات الإلكترونية ا حرى .

، على أنظمة متعددة في الوقت نفسه، بحيث يمكن

أو من خلال جهاز الألعاب الإلكترونية أو من خلال

ما دام قادرا على الدخول على الخدمة السر الخاصة به [1].

[1] - http://www.aleqt.com/2007/07/02/article_9280.html

ؤ الفصل:

نوع الانترنت ،هذه الشبكة العملاقة تكاد أن تقتحم

مية أو الترفيهية اوفي مجري الحياة الي مية [1] الأنترنت لوجيات

كثر انتشارا وإ رة من النقا ت ارات الى توفرها على ميزة

ؤ ،وتوفر اشباع العديد من الرغبات الح باع رغبة التسلية

و له فالشبكة تتميز بغزارة ا تعتبر تكنولوجية القرن الحادي

شرين[2].

فية والثقافية، بينما فسحت الأسواق الطريق أمام

لعمل من البيروقراطية إلى الشبكة إذ حول اقتصاد رفة

، إشكاليات البحث عن إرسال صناعات إبداعية تعتمد

تقدمة، والتجارة ترونية لشكل الرقمي.

المضامين المعرفية والثقافية مع عصر اتسم بعولم م على

مة، والحضارات، والثقافات، والقيم، والحدود الجغرافية

لعولمة أيضاً بسيطرة وسائل الإعلام على آليات تسويق

جات الصناعات الإ سلوكاً إيجابياً تجاه المنتجات المروجة،

راء، أو يبطئ عدادات الربح لدى الصانعين

عية على أنها صناعات تستهدف الترفيه السلبي الذي

على تف أو أنه لا يحقق أقصى استفادة بين مواهب الفرد

من وقت في مجالات الترفيه، والتسلية المختلفة

[1] – نصار: ن على رنت – ر رنت ات المرجعية كتاب دوري – الثاني،العدد الثاني، ار ،القاهرة،2001.ص320.

[2]– ،محمد قيراط: ، واشباعات رنت– ب الامارات العربية المتحدة– م الانسانية تماعية– امعة ،عدد 12 لأشغال الطباعة،الجزائر،جوان 2005 ص20.

الفصل الثالث

تمهيد

المبحث الأول : المراهقة

المطلب الأول: المراهقة

المطلب الثاني: المراهقة

المطلب الثالث: المراهقة

المبحث الثاني : وتحولاتها

المطلب الأول: فترة المراهقة

المطلب الثاني: سرة للمراهقة

المطلب الثالث: كلات المراهقة.

خلاصة الفصل

، الأول: المراهقة

يد :

كبرى تريد أن تحولها من خلال التكرار الدائم إلى

طلقا لفهم الأمور النفسية والاجتماعية والمعرفية إلا أن

، ضوء تكونها أولا ومن خلال المعطي ية متباينة يسمح لنا

خصوصية معينة ترتبط بتا وحدودا تقف عندها وبيئة

شمولية عليها ومن هذه المفاهيم التي تحتاج إلى تأمل

مفهوم ' هقة " اة الإنسان إذ يصل الفرد إلى النضج في

طفي والانفعالي وهي بذلك مرحلة تكوين من شأنها أن

ا لنظام المجتمع، إذن فماذا نعني بالمراهقة وما هي ئصها؟.

1- المراهقة:

اهقة لغويا (هق) ن — مقا: جهل والصلاة: رهوقا : وقتها ، هق (لام) ، ويقال أيضا: لام الحلم.

- بية أي قارب حتلام[1].

مطلاحا ة تقسم بالتغييرات فرد من النضج البيولوجي ت في سن مبكرة وأما الأولاد فتبدأ في سن 12 نة[2].

نمى فهمي ج الجسمي والعقلي والانفعالي[3].

- بعرفها " جرز' من الناحية قفزة النمو السابقة للنضج ، أواخر العشرات أو أوائل العشرينيات من العمر.
- ا ' ' سون' ميين المحدثين فيرى أن لبحث عن الذاتية.
- ل : ي هول' فترة نز ت تحمل المسؤولية للقيام بالأدوار وم بها البالغون[4].
- د أن الانجليز يعطون الاعتبار للنمو الجسماني في ة إذ يعرفها ' من البلوغ الحبيني ح هي مرحلة الية ، رجل بالغ أو غمرة بالغة .

ب الثاني: المراهقة.

لمراهقة ب3 ل وهي:

1- **قبل المراهقة :** حيانا ' البلوغ' طلق ة أيضا مرحلة الت ب سن العاشرة والثانية عشر (10-12 نة) ى الفرد، تمهيدا تقال نمو وكذا تبدو مقاومة الذات ضد ا الميول الجنسية

---

[1] - ية محمد شتا ، هقين الثقافية ملامية، مدرية للكتاب،2002 ص 30 .

[2] - داودي : ير ، ص 34.

[3] - بد العزيز : حلة التعليم المتوسط في الجزائر،مذكرة تخرج ضمن متطلبات مادة نستير بة البدنية والرياضية،تخصص: ماط البدني التربوي،2007-2008 ص 92.

[4] - جلال: دار الفكر العربي، ط2، 2003 ص 231-232

دة حساسية الفرد لجسمه ونفو د عنها وكذا تحبن الفتاة

تى .

2- **هقة المبكرة :** سن 13 لى 16 مو السريع الذي يصاحب

تقريبا عند استقرار التغيرات لوجية لمرحلة المبكرة يسعى

هق لى : والسلطات التي تحيط به ويستيقظ لدى الفرد

ساسا وكيانه[1].

3- هقة المتأخرة:

أ من ن 17- 21 ف نفسه مع المجتمع الذي يعيش ائم بين

ف البيئة ليحدد موقفه من لاء ود على ضبط النفس

ترعاته الفردية ولكن في هذه المرحلة تتبلور مشكلته

عالم الكبار وتحدد هاته إ العمل الذي يسعى إليه .

الثالث: المراهقة

ن سان ت حيث أن الخصائص لا تظهر إلا في مرحلة

فتاة تخرج بعض الخصائص التي كانت في حالة سكون

من الصعب تحديد نهايتها فالبداية تتمثل في ال سي وهو

(والطمث عند الإناث) النضج الجنسي وإذا كان البلوغ

كبيرة في توقيت حدوثه ويتوقف ذلك على عوامل مثل

تعداد سمية ومستوى الصحة وجد فروق جماعية بيئية في

وث البلوغ .

ي الفرد مرحلة المراهقة يدخل مرحلة الحياة الراشدة

ة إلى درجة من النضج الشامل لجميع جوانب نم خصية

فترة المراهقة على ظروف المجتمع لأنه إذا كان من أن

الريفية بينما تطول في المجتمعات الحديثة والمجتمعات

المجتمعات الأولى ينضج ا ماديا جنسيا تقريبا، ويكون له

[1] هلال محمد بتا : سابق ، ص33-34.

ه من أن يتزوج وأن يكون أسرة معات الحديثة فيتأخر نماله
ي ولا يمكنه تكوين أسرة خاصة به .

- ة وقصرها ظاهرة أخ كل من المجتمعين البدائي
ي كان سائدا كتابات ومعالجات علماء النفس إلى عهد
مات النمو التي تعترض مسيرة النمو عند سان لبيولوجية
دأ هذا ي هول رائد السيكولوجية يكية على المشاهدات
الانفعالية عند المراهق إلى طفرة النم الجسمي وبزوغ
الجنسي حيز ت العقلية بحيث يصبح طار لحـ يتصوره المراهق
النامية نموا واضحا من أزمة وتتمثل زمة ي ن أن يخرج من
اب ا يشعر به دفعة واحدة في الوقت الذي لم يتغير كثير
ـ الواقع المحـ ـ به [1].

اعات الداخلية في نفس المراهق وهذا الصراع ينتج
قت حاجته إليها كما ينتج الصراع بين دوافعه الجنسية
نطلب باعا ، الذي لا ه هذا نباع أو ضميره يمنعه من نباع
رج طار ب المجتمع مما يزيد الصراع في النفس المراهقة أن
تحصيل الدراسي وبأعباء مرتبطة جاد أخرى متنوعة .

- وصف ب الصراع الخارجي أيضا أي الصراع الذي
تمثل السلطة مثل الوالدين وكل من لهم ولاية عليه وقد
لشعور المراهق بأنه هؤلاء يريدون تقييد حريته و ـ ما
اعون ت يرى أنه يعرف مصلحته وما يناسبه.

[1] لال شتا : سابق ، ص35.

ك الثاني: وتحولاتها .

، الأول: ب فترة المراهقة .

من النضج والتعلم ويشير لى ة التي تنجم عن تفاعل

ل النمو في هذه المرحلة هي:

1/ العقلي :

خر هذه المرحلة ويصل النضج لى ن سن السادسة

بالنسبة راض ه المرحلة يكون راك ط ويقوي الانتباه ادي

، حصر الذهن في اء ل والتفكير في المستقبل غراق حلام

ل والتفكير في المستقبل غراق وعدم التقليد في شاف دئ

في قبول لأ امر اهي أخذ الديني ماما ة والمجادلة وإلى القراءة

لاع الواسع [1].

فان من هم ائص ذ البلورة والتركيز حول نوع معين

واختلاف اماته المراهق لى الم كار عن عالم الافتراضات

الواقعية [2].

ة لا يظهر صغره في النمو كما يحدث في النمو

اء في نموه ولكل بسرعته يز في الزيادة بعد سن العشرين[3].

2- مي والحركي:

في الجسم إذ يلاحظ زيادة مفاجئة في الطول والوزن

وينتج عن هذا النمو السريع (الأولى من هذه المرحلة) دم

حكم في حركاته من ب لأقل مجهود أو يميل إلى الكسل

زيادة في النمو الجسمي وما يصاحبه من تغيرات داخلية

يصبح أكثر تعرضا صابة نوات الأولى للمراهقين.

---

[1] محمد ضيدان بدان : دى طلبة المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض، استكمالا على درجة ستير لدراسات العليا ، قسم العلوم الاجتماعية ، 1424 ، ص 65.

[2] - هلال محمد تا : جع ا ، ص 37.

[3] جلال: جلال: ة والمرا كر العربي، ط2، 2003 ص 237.

3- مو نفعالي:

اسيته لها ويصبح سريع التقلب ماليا حال، فهو فرح

ج البيئة الأسرية وربما خارج البيئة الدراسية، وشيع بين

التوتر والتمسك بآرائهم وال ، وتفقد تصرفاتهم وعموما

مراع والتقلب الانفعالي الذي ربما يعود لى لفة والمشاركة

من مراحل النمو.

4- •جتماعي:

المرحلة تغيرات كثيرة ويحاول الم نون ساب غوبة ويتبع

ى الاجتماعي [1] كما سول الاجتماعي النمو تلاقي علاقات

نمو الشخصية[2] الاهتمام بالمظهر الشخصي والرغبة في

ماعي والميل إلى ماعية والوعي بالمكانة الاجتماعية التي

لماهر العلاقات الاجتماعية في مرحلة المراهقة المبكرة[3] ليه

دور في النمو الاجتماعي للمراهق[4].

ب الثاني: ، المراهقة.

ق الباحثون والمختصون إلى تقديم تفسيرات علمية لما

ف وعلى الرغم من تباين تلاف كلا منها ساهم في دفع

شي قد ساهم في اءه ال ة كبرى وأثرا حاسما في الحياة

سانية ية المفسرة للمراهقة نجد:

1 / لبيولوجي: ك ويرى أصحاب هذا الاتجاه أن المراهقة

ير شديد حوب ات والتغيرات ولوجية لعامل ساسي ظهور

. تأثير كبير للبيئة الخارجية ويشير لى ن ضعة لطبيعة النمو

- ذهب ستانلي هول في وصف المراهقة بأنها فترة جديدة

---

1 – ان الضيدان : ذكره ، ص 65.

2 داردي: ذكره، ص 38.

3 ضيدان : ، ذكر، ص 65.

4 داودي : ذكره، ص 40.

لد الخصائص سانية كانت هذه الفترة بمثابة ميلاد جديدة
نكون متناقضة بين النشاط والخمول والاجتهاد والكسل
ل بأن التغيرات السلوكية ضع كلية لسلسلة من العوامل
د ويمكن تلخيص نظرية هول على النحو التالي: [1]

أ/ ل من المرحلة السابقة وسلوك أبناء المرحلة التالية ومن
النظر إلى المراهقة .

ب/ ات التي تحدث تكون غير مستقرة ولا يمكن التنبؤ بها
عاصفة نتيجة السرعة في التغيرات .

2- ب الأنثروبولوجي رولت بندكت و مر د إهتمت
ية والقيم المكتسبة وقامت بدراسة عديدة على بعض
استها طريقة الملاحظة المباشرة واستهدفت فئة المراهقين
ت بنتائج الدراسة التي طب لة المراهقة تتكون وتشكل عن
الاجتماعية .

3- لتفاعلي : ي يفسر سلوك المراهقين بأنه محصلة التفاعل
ماعية والثقافية ويتزعم هذا الاتجاه كل ليفس كما أن
امات ض ليلين م هذا التوجه حيث تشير هذه الاسهامات
من السياق الثقافي

الثالث: كلات المراهقة

1-ا ات : طرية لدى الإنسان ولدى المراهق لكونه سانا ظل
كغيره من فراد هذه الحاجات ذات صل وجي[2] والعطش
من الفضلات ، وهذه الحجات على الرغم من أ تركة

---

[1] بة سى: ورتفعي الذكاء الوجداني لدى المراهقين، ت نيل شهادة ماجيستير، م النفس وعلوم التربية والارطفونيا، تخصص علم النفس ، 2013/2012 ص 143.144.145

[2] – اس عوض: م النفس النمو، " مولة– اهقة– خوخة" ة الجامعية، 1999 ص 142

بعا ، إلا أن طريقة نباع رد على آخر نمع ومن طبقة لى بق
اعية .

الجزائري ذا روبات الغازية التي تروي عطشه بينما
هق يكي ر ربي بالنبيذ إذا الجزائري في ن طه الاجتماعي
الجنس خر ل فيها الرقص الذي يمارسه ناء وبا سة الجنس
ن طبقة لى قة ترى ني يكا.

ن لمرحلة المراهقة بأن ننظر بعين الا ت البيولوجية
نص الحاجات النفسية اسية لحاجة لى عي والحاجة لى قلال
اجة لى الانجاز و ، يعبر عن حاجته لى المكانة في المجتمع بان
وك الكبار،لا المر ـ أن يحقق بين ابه يفتقر لى ى والديه.

كانة الاجتماعية لدى المراهق في هار رده وعدم
باديه بلفظ ولد أو صغير .

اجة لى عند المراهقين عندما يرفضو آبائهم في المدرسة
اهق أن يدفع ء نجاح وأهم ما ، المدح، أما يحبطها فأسلوب
ين والجنس والسياسة والمثل العليا[1].

[1] – مود عوض: بق ذكره ص 142.

2- كلات: مشكلات يواجهها المراهق وتتمثل في ما يلي

- تتسم بالنضج مع أترابه من الجنسين.
- تماعي مقبول يتفق وجنسه
- نموه الجسمي .
- ال مرحلة الاست لال من الوالدين.
- استقلال اقتصادي .
- هن والتأهب لها .
- ج والحياة العائلية .
- فاهيم اللازمة للمؤثرات في الحياة العلمية .
- الاجتماعي الذي يتسم لمسئولين .
- نظام أخلاقي يوجهان سلوكه[1].

[1] - ، مرجع سابق، ص 142.

صل الثالث:

ف سان مراحل حياته فيها من المشاكل ما يجعلها
والاجتماعية فأصبح بالضرورة بما كان أن نعترف على
المراهق يبني أهدافه ونمكنه من تعزيز النمو بجم ه في هذه
والنمو الاجتماعي هي علاقة وثيقة بل في الواقع من
فصل بينهم .

ية من مراحل حياة الكائن ساني ل مهما ل على عدت
كل المستويات فه فترة نمو شامل تنقل الفرد من الطفولة
لى ند، ضافة راب في التوازن الشخصي الكلي مادة خصية،
رات العميقة والسريعة التي يعرفها المراهق على ا الجسماني
في والاجتماعي.

ذ الفترة من الم ضم، وقلت التوافق العضلي العصبي
ضافة لى تجعل المراهق سريع أثر الصبر حتمال تؤدي لى وقد
سل لى فقد أولى علماء النفس أهمية كبرى لهذه المرحلة
ن مراحل شء على تخطي هذه المرحلة بأقل ضرر.

الفصل الرابع

دراسة الميدانية

، الأول: الكيفي لجداول وأ ور الأول

، الثاني : الكيفي لجداول وأ ور الثاني

، الثالث: لجداول وأسئلة المحور الثالث.

ث الرابع: لجداول وأسئلة المحور الرابع

ج العامة

، الدراسة

اتمة

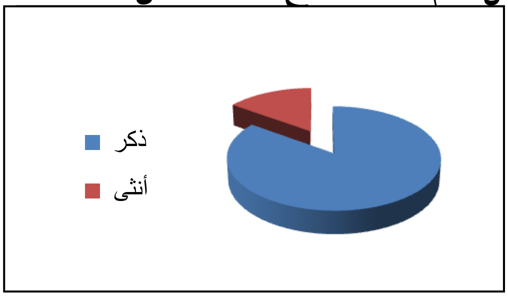
ر الأول: والمزدوجة لأسئلة مي والكيفي ، الأول:

1 ، البسيطة:

ل رقم 01: ضح الجنس

الجنس	التكرار	النسبة
كر	51	%85
ى	09	%15
وع	60	%10

كل رقم 01: ضح الجنس

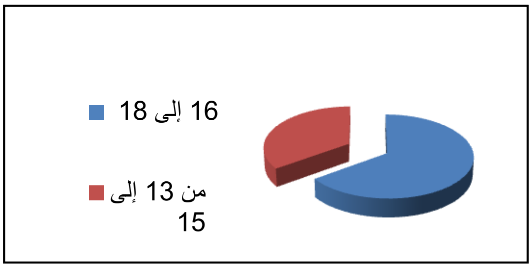


م البياني أن نسبة الذكور 85 % الاناث 15 %.

ل رقم 02: ضح السن

السن	التكرار	النسبة %
13 لى 15	21	%35
16 لى 18	39	%65
وع	60	%10

، رقم 02: غير السن



ت ، الفئة العمرية الصغرى قدرت ب 35 % ، قدرت

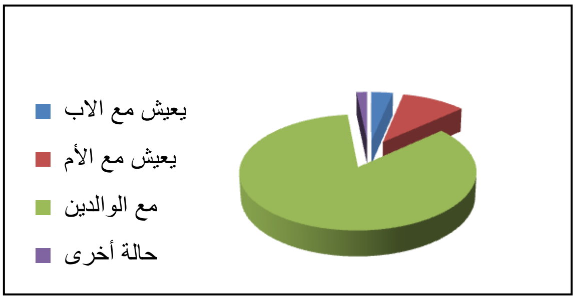
الكبرى ب %65 ك الى مرحلة المراهق النتأخرة

للاطلاع واكتساب الجديد.

ل رقم 03: ضح الاجتماعية

الحالة الاجتماعية	التكرار	النسبة %
ع الاب	02	%3.3
مع الأم	06	%10
الدين	51	%85
أخرى	01	%1.6
وع	60	%10

ل رقم 03: لحالة الاجتماعية

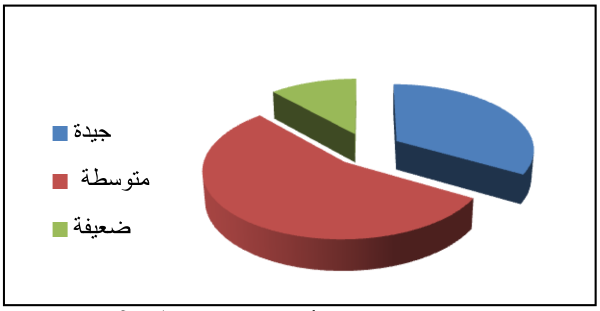


سبة من يعيشون مع الوالدين قدرة ب 85 % ع الاب

ت ب 3.3 % فقدرت ب 10 % ى فكانت 1.6 %.

ل رقم 4: ـح وى الدخل ل رقم 4: مستوى الدخل

مستوى الدخل	التكرار	النسبة %
يدة	2(	%33.:
سطة	3:	%5:
عيفة	07	%11.(
وع	6(	%10

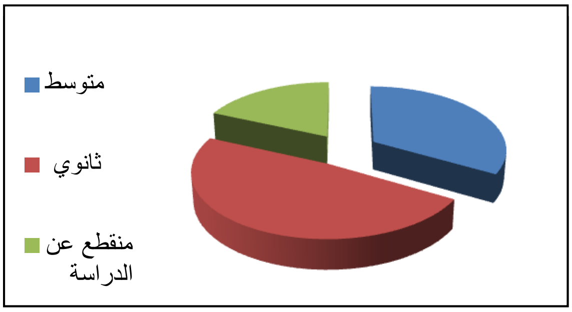


توى الدخل المتوسط احتل المرتبة الأولى ؛ بة 5: % يها

بنسبة 33.. % فة بنسبة 11.(%

ل رقم 5: ـح ى التعليمي كل لم 5: ستوى التعليمي

مستوى التعليمي	التكرار	النسبة %
سط	2(	%33.:
ي	2؛	%48.:
ن الدراسة	11	%18.:
وع	6(	%10



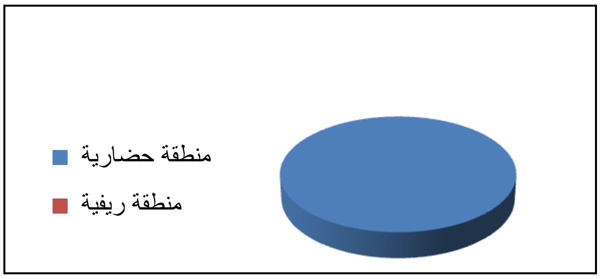
ت لستوى التعليمي الثانوي قدرت بنسبة 84.. % حين

نسبة 48.. % المستوى المتوسط ب 33.. % طعين عن

ة بنسبة 18.. % .

ل رقم 0(: ـح ن الإقامة . ا كل لم 0(: مكان الإقامة .

مكان الاقامة	التكرار	النسبة %
حضارية	6(	%10
ريفية	0(	0(
وع	6(	%10



ل الجدول البياني ضح أن أ ى هي 10 % ن من مكان

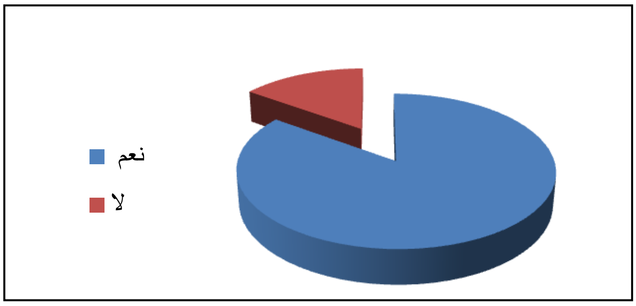
إ كانت النسبة منعدمة ن ن اقامتهم يف. د الى أسباب

ارسة اليومية للنشاطات التقليدية.

ث الثاني: بسيطة والمزدوجة لأسئلة للمحور الثاني:

ل رقم 07: نح ت .مات الانترنت كل ثم 07: ل مع خدمات

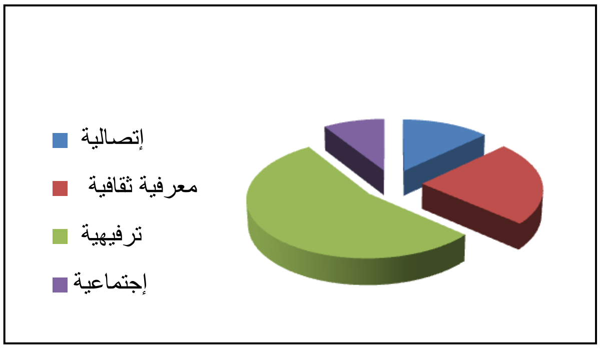
هل تتفاعل مع خدمات الانترنت	التكرار	النسبة %
نعم	51	%85
لا	09	%15



قام الج سم البياني ن 85% د العينة ت خدمات نرنت ين أن لا يتفاعلون ها ف ت ب 15%. السبب معرفتهم بالتقنية جهلهم للسؤال.

ل رقم 08 : نح الفضاءات الافتراضية كل 8: نشاطات

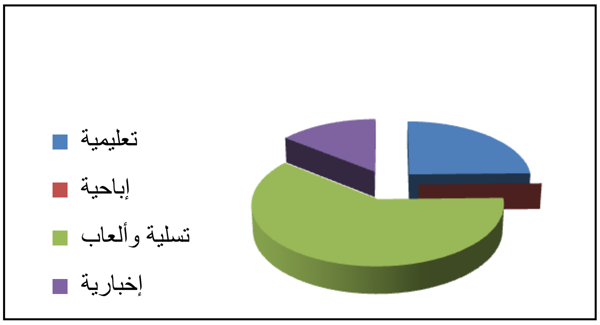
ما هي النشاطات التي توفرها لك	التكرار	النسبة %
اتصالية	10	%16.0
ثقافية	18	%30
ترفيهية	42	%70
اجتماعية	07	%11.0



والرسم البياني ثم 8 ل البياني اهم النشاطات التي عينية الدراسة فنجد أن نسبة 70% الاجا ن نشاطاتها هية سبة 30% ع نشاطاتها فية وتلي بة 16.0% أنها مالية ي ندرت ب بة 11.0% أنها طاتها لا ماعية . لى طبيعة الاستخدام.

ل رقم 09 : نح يعة المفضلة كل نم 09 : المواقع المفضلة

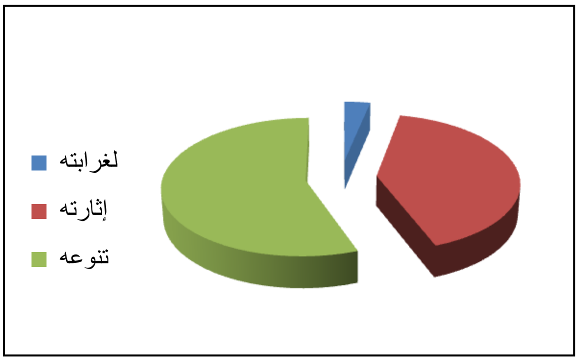
ما هي المواقع التي تفضلها على هذا الفضاء الافتراضي	التكرار	النسبة %
مية	19	31.
وألعاب	47	78.
ارية	11	18.



ت لمفضلة لدى المبحوثين على الشبكة فنجد نسبة %78. تسلية وألعاب ثم تليها المواقع بنسبة % 31. ت على الموقع الاخبارية رت ب 18. % . اع السبب وجهاتهم في استخدامها.

ل رقم 10 : نح ل مع الفضاء راضي كل نم 10 : ية التفاعل

هل تفاعلك مع الفضاء الافتراضي يكون	التكرار	النسبة %
ابته	02	3.3
ته	25	41.
عه	34	56.



م الجدول البياني التفاعل م وقع ت حول التنوع ثارة انت النسبة 56. و 41. % ، 3.3 % لترتيب. سبب في يتعرضون الى هذا الفضاء الترفيهي.

2- المزدوجة:

ال رقم 01: سب يك ما وفرها لك الفضاءات اضية ؟

الجنس / النشاطات	ذكر		انثي	
	ك	%	ك	%
مالية	06	10	04	6.6
فية افية	16	26.	02	3.3
يهية	34	56.	08	13.
ماعية	07	11.	01	1.6

ل رقم 11 : تغير الجنسين التي توفرها الفضاءات اضية .

ت التي توفرها الفضاءات الافتراضية عبر الشبكة

، على الترتيب يهية(56.66%)، وثقافية (26.66%)، تماعية

(11.66%) مالية (10%)، حين ن ة الأولى أيضاً النشاطات

بنسبة (13.93%) لاتصالية 6.66% لعرفية والثقافية 3.33%

تماعية بنسبة 1.66%.

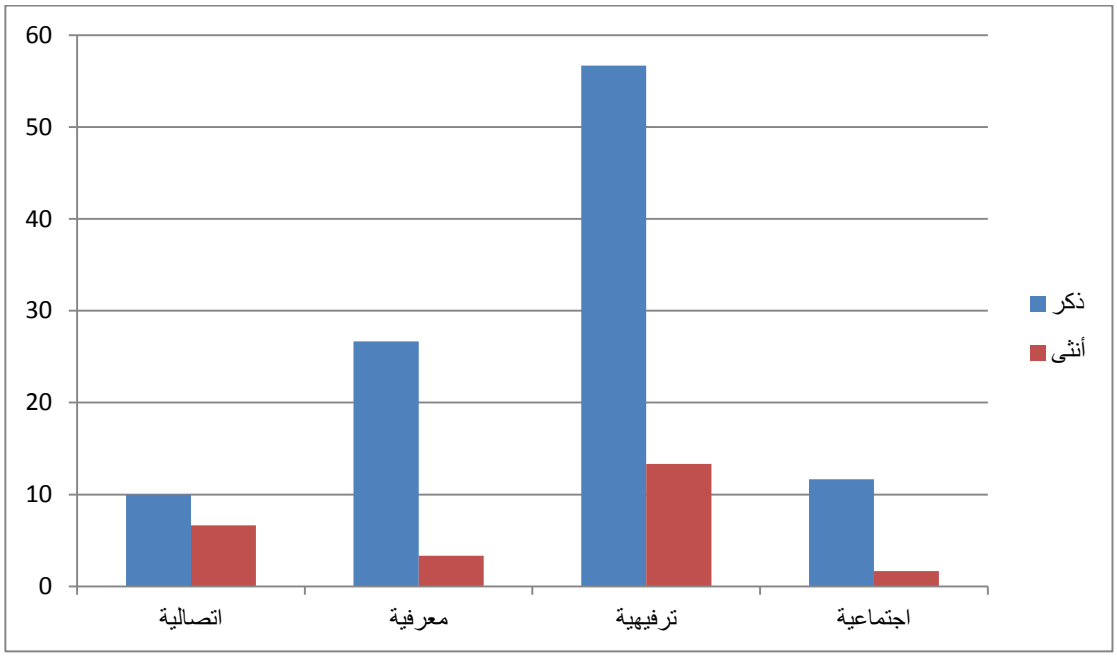
وفرها الإنترنت وما يقدمه من تنوع مضامين قصد

إ ورغباتهم المختلفة.

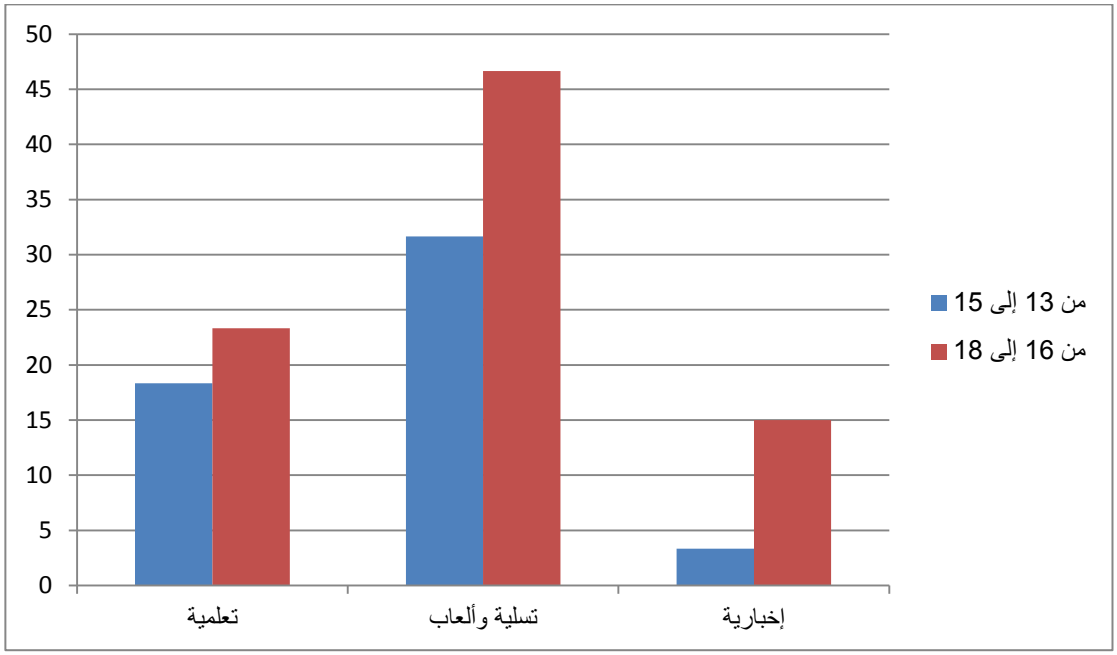
ل رقم 02 : ما لي هذا الفضاء الافتراضي

السن / المواقع	من 13 إلى 15		من 16 إلى 18	
	ك	%	ك	%
مية	05	18.	14	%23
العاب	19	31.	28	%46
ارية	02	3.3	09	%1

الجنسين توفرها الفضاءات الافتراضية



لوا هذا الفضاء الافتراضي



ل رقم 12: السن و علا ته لدى المراهقين .

المستوى التعليمي	المتوسط		ثانوي		...عن الدراسة	
ليمية	ك	%	ك	%	ك	%
	04	6.6	13	21.	02	3.3
العاب	18	30	19	31.	10	16.
ارية	04	6.6	08	13.	01	1.6

ول م 13: المستوى قته بالمواقع التي نلها نقون .

الكيفي:

، التي توفرها الفضاءات الافتراضية للمراهقين هي

، ترفيهية بنسبة 56.66% مراهقين و 13.33% اهقات، أما

اهقون على هذا الفضاء الافتراضي فكانت ة الأولى

، فالنسبة للفئة العمرية (13 ن 15 سنة) ، بلغت 34.66% ا

ية الكبرى (ن 16 ى 18 سنة) ت ب 46.66% ئج أظهرت أن

ن مواقع التسلية والألعاب بنسبة 30% نوي 31.66% ا

سة فكانت تقدر ب 16.66%.

شاطات التي يوفرها له الفضاء الافتراضي إلى حاجة

ئص هذه المرحلة أو لشعورهم بالملل من أعباء اليوم

والواجبا ة الصغرى، أما المنقطعين عن الدراسة فقد

ن أو لأسباب أخرى.

لإعلامية الموجهة إلى هذه الفئة العمرية مقارنة

ات عمرية أخري وبالتالي يلجأ المر إلى مواد متنوعة

المختلفة ومنها الكمبيوتر والإنترنت .. م وقتا ليس

ت داخلية إذ لا بد من توفر قدراً من الإشباع في

ا. الإشباع فطبيعة النشاطات ، الافتراضية للمراهق

، ومفاهيمهم ومدركاتهم الاجتماعية.

طورات التي طرأت على البيئة الاتصالية الحديثة

غيرها كانت مدعومة بخصائص جدي هها التفاعلية

الشخصية وشبكة الإنترنت يمثلون جمهوراً اتصاليا

الحوار ما بين الإنسان والآلة عكس الوسائل

حرى.

هم هذه الإمكانيات الج فيهية على غرار الوسائل

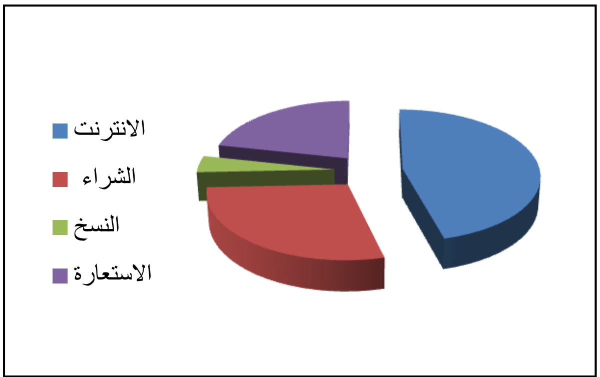
حرى.

، الثالث: ليل ا والكيفي ، البسيطة و وجة المحور الا ث

1- ، البسيطة

ل رقم 14: ضح ناء لالكترونية. **كل 11: اء الألعاب** ترونية.

كيف تقتني الالعاب الالكترونية من خلال	التكرار	النسبة %
رنت	**34**	**%56.**
راء	**21**	**%35**
سخ	**03**	**%5**
تعارة	**16**	**%26.**



لعملية الاقتناء للألعاب الالكترونية فنجد نسبة

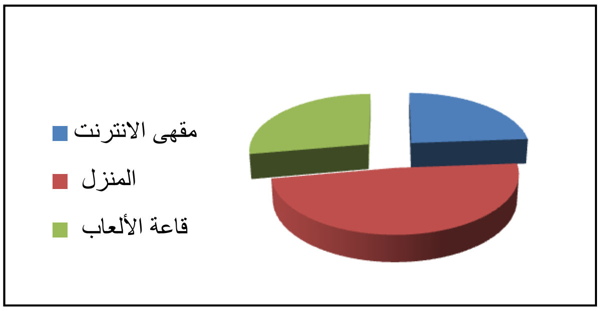
56.٠ % جابات جا أ ن يق الانترنت ونسبة 35 % ن بعملية

ء عن ريق تليها نبة 26.٠ % أخيرا نسبة 5 % ل النسخ

. د السبب الى يلة عن الأخرى.

ل رقم 15: ضح لتعرض كل م 12: ان التعرض

ما هو المكان الذي يتعرض فيه للألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
لانترنت	18	%30
زل	37	%61
ألعاب	21	%35



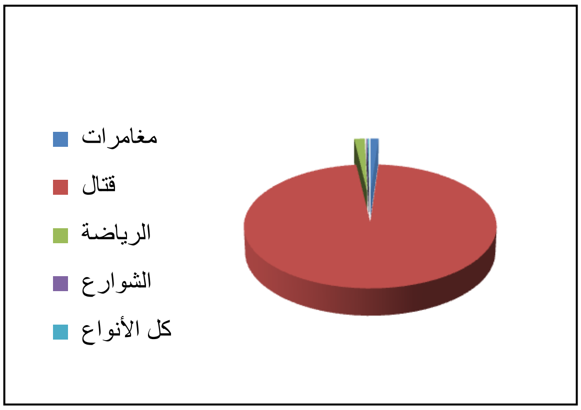
توزيع المبحوثين لمكان التعرض نج حين قدرت نسبة

35 % الألعاب وأخيرا 30 % في مقهى الانترنت . م ذلك

، لما يمكن أن توفره من متعة.

ل رقم 16: ضح ألعاب ضلة كل 13: ألعاب المفضلة

ماهي نمط الالعاب الالكترونية المفضلة لديك؟	التكرار	النسبة %
اب ارات	21	%35
اب ال	18	30
اب اضة	28	%46.٠
اب ارع	03	%5
أنواع	04	%6.6



نمط الالعاب المغامرات في حين قدرت بنسبة 30 % ن

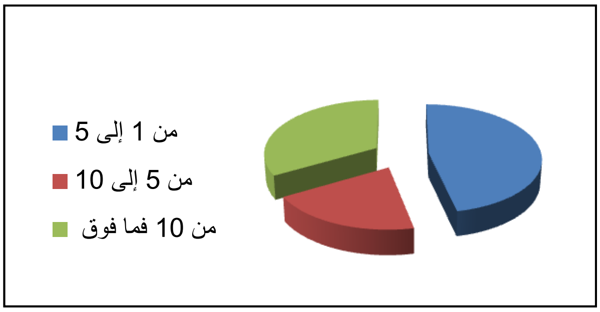
ب الرياضية ثم تليها نسبة 35 % ب حين قدرت نسبة

30 % اب القتال ونسبة 6.6 % ل حد نجد نسبة 5 % ا باب

ى المبحوثين . صية وسلوك المراهق.

ول رقم 17: ضح التي تمتلكها كل 14: عاب التي تمتلكها

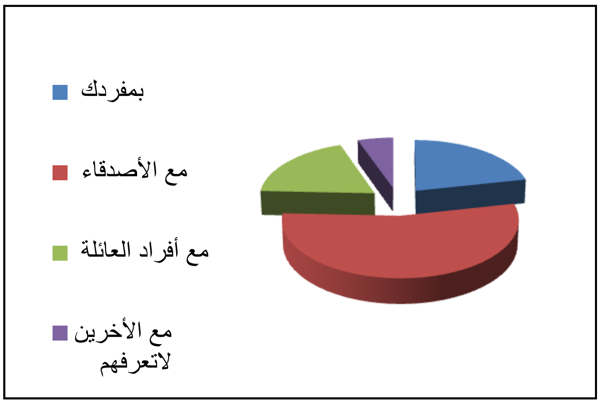
ماهو عدد الالعاب التي تملكها	التكرار	النسبة %
ن 1 لى 5	28	%46.(
ن 5 لى 10	12	%20
ن 10 فوق	20	%33.:



ن لعدد الألعاب التي يملكونها فنجد نسبة 46.(% ن
، من 1 لى 5 اما من 5 لى 10 ت ب 20 % نجد نسبة 33.. % ن
ن من 10 ما فوق .

ل رقم 18: ضح راد ا في التعرض ا كل 15: الافراد ركين

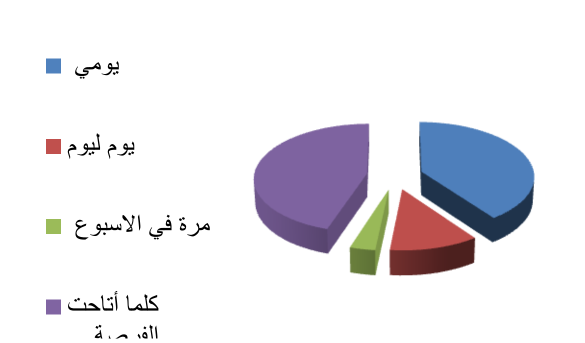
مع من تحب ممارسة الالعاب الالكترونية الترفيه الافتراضي	التكرار	النسبة %
دك	16	26.(
صدقاء	40	66.(
العائلة :	14	23.:
ن لاتعرفهم	04	6.6



لمبحوثين يتعرضون مع الاصدقاء بنسبة 66.(% ت
بة 26.(% فراد العائلة بنسبة 23.. ت النسبة ب 6.6 %
ع أفراد آخرين . طرح فكرة جديدة في طريقة
ب وا عدة أفراد و واحد

ل رقم 19: ضح لتعروض   شكل قم 16: جة التعرض

ماهي دورية تعرض للألعاب الكترونية	التكرار	النسبة %
مي	24	%40
ليوم	07	%11.
الاسبوع	02	%3.3
ت الفرصة	27	%45



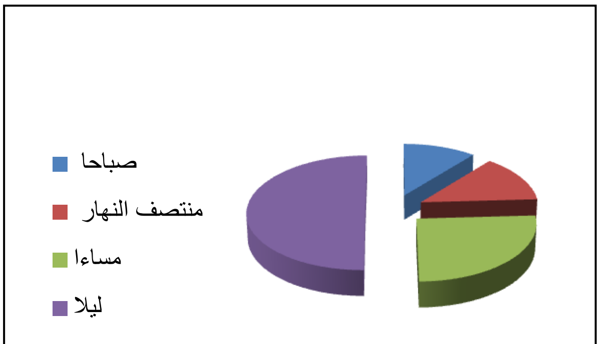
المبحوثين لدورية تعرضهم للألعاب كانت إما ك ما

الفرصة مرة في الأسبوع، %45، %40، % 11. ، % 3.3 ى

نيب .

ل رقم 20: ضح تعرض   ل رقم 17: ة التعرض

ما هو وقت المفضل لديك أثناء تعرضك للألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
احا	08	13.
النهار	10	16.
ساءا	19	31.
يلا	37	61.



هي المفضلة للتعرض من طرف المبحوثين نسبة

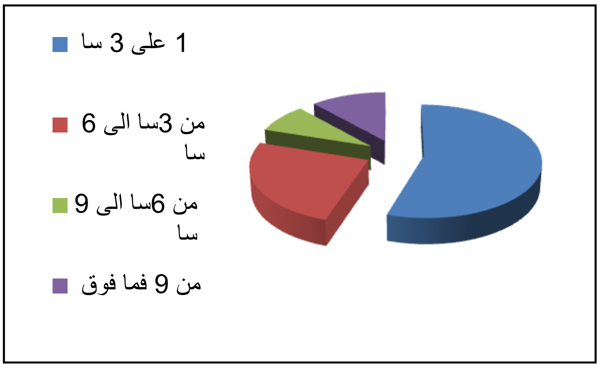
% 61. المسائية بنسبة % 31. ار فكانت النسبة % 16.

باحية فهي أقل قدرت ب %13. ك تفرغ المراهقين

ن راسة.

ل رقم 21: ضح تعرض كل قم 18: ة التعرض

كم من الوقت تقضيه أما شاشته للألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
1 لى 3 سا	33	%55
ن 3 الى 6 سا	15	%25
ن 6 الى 9 سا	05	%8.3
ن 9 فوق	07	%11.



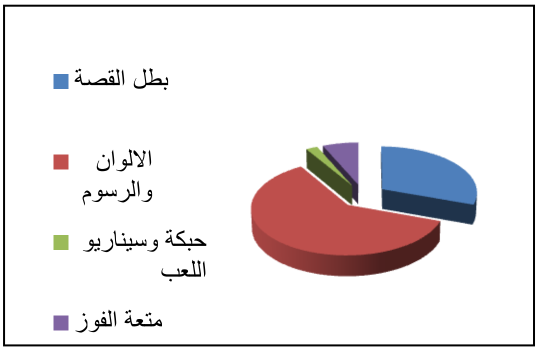
ي يقضيه المبحوثين أما الشاشة الألعاب الأله من 1 ل

3 نسبة 55٪ رت نسبة 25٪ ن 3 الى 6 نسبة 11.٪ ن 9 سا

وق و 8.3٪ بين 6 الى 9 سا .

ل رقم 22: ضح جاب لعاب ترونية كل 19: الألعاب الالكترونية

الذي يعجبك في الالعاب الترفيهية الالكترونية	التكرار	النسبة %
القصة	02	3.3
والرسوم	04	6.6
اريو اللعب	14	%23.
الفوز	43	%71.



ين إلى الألعاب الالكترونية فكانت إجابتهم على بة

71.٪ ثم تليها نسبة 23..٪ في حين قدرت النسبة

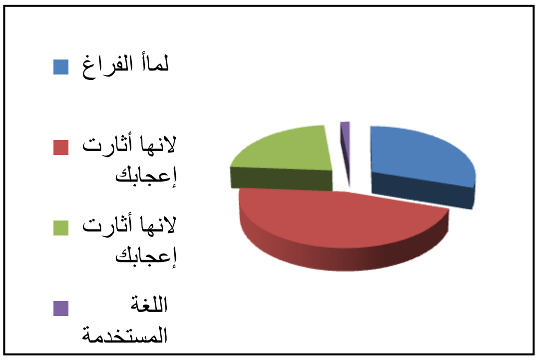
ب 6.6٪ م وكأقل نسبة 3.3٪ القصة . الى الحماس أثناء

نصى درجة من الحماس.

ل رقم 2: ضح الألعاب الالكتروني

كل 20: لجوء إلى الألعاب

لما تلجأ إلى الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة %
فراغ	1	%31.
إعجابك	2	%48.
للتكنولوجيا دية	1	%23.
ستخدمة	01	%1.6



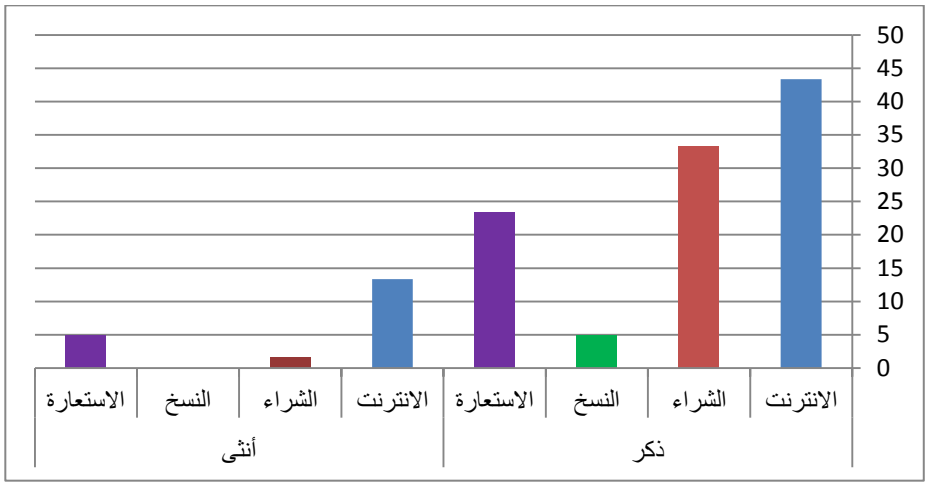
الجا ياني أن أسباب ال وء ترونية لأنها أثارت جاب ى ن بنسبة 48. راغ نسبة 31. أتي نولوجيا الحديثة بة 23. المستخدمة ب %1.6. كونها تحمل ية التفاعلية .

2- ي للجداول المزدوجة :

رقم 0: اب الالكترونية

الجنس	ذكر		انثى		المجموع
نت (يل)	ك	%	ك	%	
	2	43.	0	13.	
راء	2	33.	01	1.6	
سخ	0	5	0	0	
تعارة	1	23.	0	5	

ل رقم 24: لية اقتناء الالعاب الالكترونية .



ل رقم 21 : **لية اقتناء الالعاب الالكترونية .**

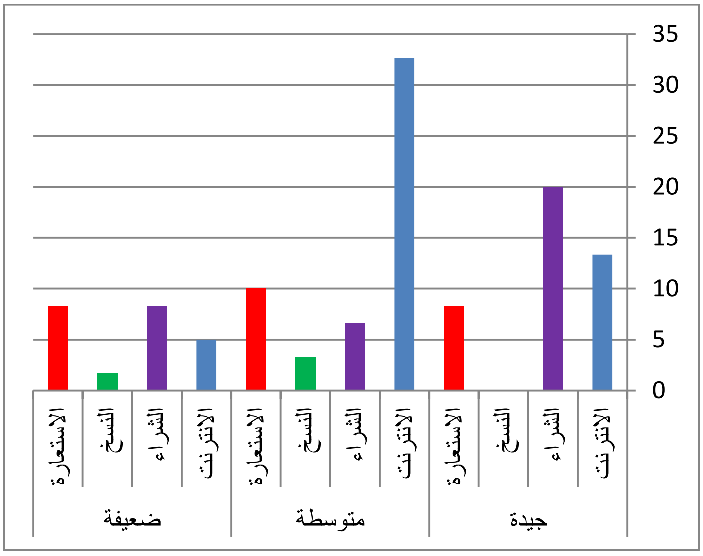
نتائج ب الإلكترونية لدى الجنسين هو الاقتناء عن

رنت نسبة 43.33% كور و 13.33% د نسبة من الذكور

33.33% شراء والإناث 5% ستعارة.

مستوى المعيشي	جيدة		متوسطة		ضعيفة	
رنت (يل)	08	13..	22	32..	03	5
راء	12	20	4	6.6	05	8.3
سخ	00	00	02	3.3	01	1.6
تعارة	05	8.3	06	10	05	8.3

ول رقم 25: في اقتناء الالعاب الالكترونية .



ل رقم22 : ، في اقتناء الالعاب الالكترونية

مستوى الدخل واقتناء الألعاب الإلكترونية حيث

ن إلى الاقتناء عن طريق الإنترنت بنسبة 36.66%

10% في حين بلغت نسبة 13.33% ، الجيد ونسبة 20% ن

خيرا بلغت نسبة 8.33% ـ فيلجأون إلى الاقتناء من

الاستعارة بنسبة 8.33% حد منها.

الكيفي ، الثالث:

، النتائج ية في اقتناء الألعاب الإلكترونية ويمكن

هق بمجموعة من التطبيقات العلمية عن الوظائف

كة وبالتالي ينال المراهقون الحصة الأكبر إذ يمكن

؛ ذلك اب المختلفة وتوظيفها للتكنولوجيا الحديثة

تعة، فأصبحت بالنسبة للمراهق حاجة ترضى إلى

في المنزل أو مقهى الإنترنت يفسر ما توصلنا إليها

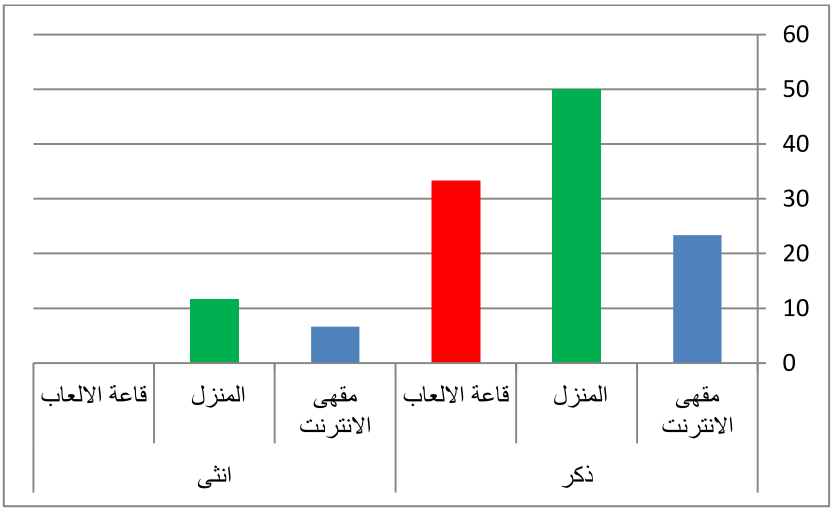
إ الدخل المتوسط مما كماً درجة كبيرة من الترفيه

سلبية.

، رقم 04: ما ي تتعرض فيه عاب رونية .

الجنس	ذكر		انثى	
لانترنت	ك	%	ك	%
	14	23.:	04	6.6
نزل	30	50	07	11.
لالعاب	20	33.:	00	00

ل رقم 26: ثل غير نس اقته لتعرض .



، رقم 23 : ثل غير نس اقته التعرض

، للسؤال الرابع:

ت الجدول ، البياني حود فروقات الجنسين حيث

ر للألعاب الإلكترونية في المترل بنسبة 50% الي عدد

إناث قدرت ب 11.66% وبدرجة ثانية نجد نسبة

33.33% لذكور . ة إلى مقهى الإنترنت بنسبة 6.66%.

ي للسؤال ال ابع:

احل المترل إذ دل إنما يدل أن الغزو الثقافي

جهاز كمبيوتر أو أكثر مع وفر الخدمة – نت- يمكن

احة التي قد يلقاها المر عب في مقهى الإنترنت، أو

من سمات المراهقة المتوافقة والتي تتميز بالإعتدال

ع الوالدين وعدم تدخل الأسرة في شؤونه وتحقيقاً

بباته.

نسبة ل   كترونية داخل القاعة يمكن أن يعود

يومه الدراسي المتعب، كما أن هذه القاعات ليس

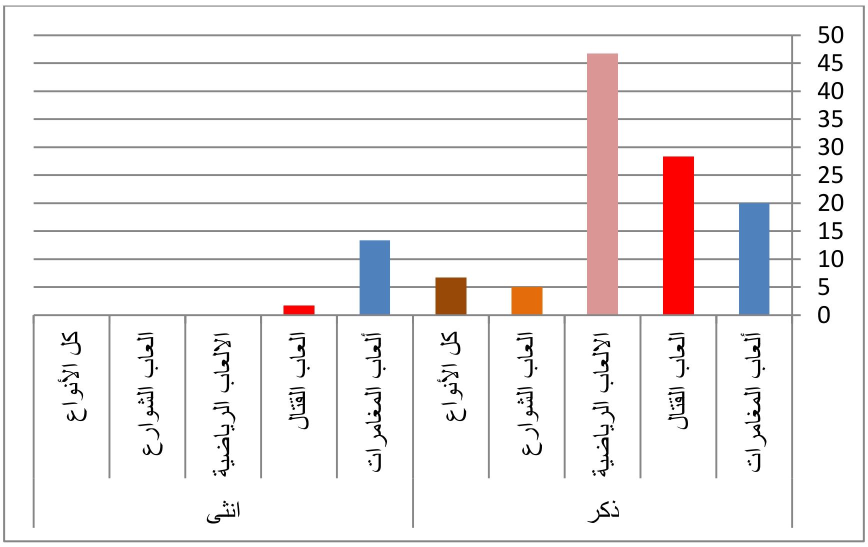
ماب الإلكترونية متاحة ودون مراقبة عكس البيت

ن المرا   يقيده حريته وتصرفاته فيجد فيها الملاذ الأخير.

ل رقم 05: ما   كترونية المفضلة لديك

الجنس	ذكر		انثى	
مغامرات	ك	%	ك	%
	12	20	08	13.
القتال	17	28.	01	1.6
الرياضية	28	46.	00	00
شوارع	03	5	00	00
لانواع	04	6.6	00	00

ل رقم 27   الالعاب المفضلة لدى المراهقين



ل رقم 24: الالعاب المفضلة لدى المراهقين

ج الجدول ، البياني نم 25 ، نمط الألعاب المفضلة لدى

عاب الرياضية بدرجة أولى بنسبة قدرت ب 46.66%

ن ألعاب المغامرات بنسبة 13.33%.

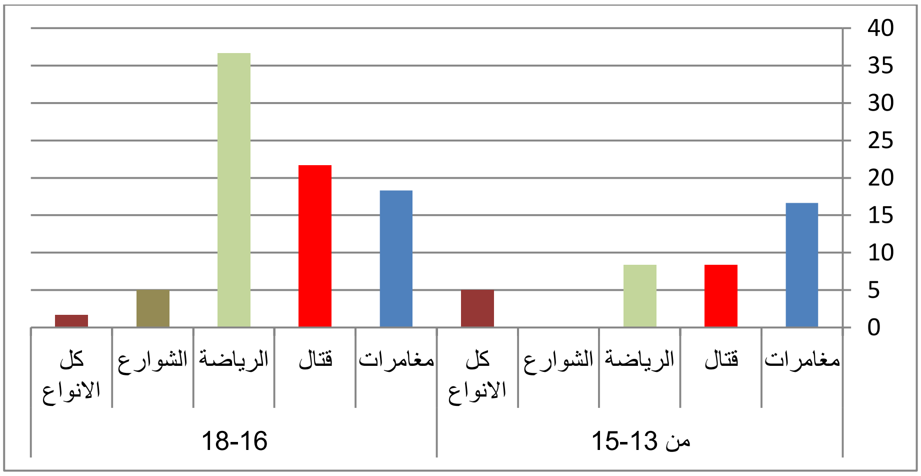
يهن فيما يخص نمط الألعاب ا ب القتال وأما الذكور

قتال والمغامرات والشوارع بنسب 28.33%، 20%، 5%

لترتيب.

السن	من 13 – 15		16 – 18	
رات	ك		ك	
	10	16.	11	18.
ال	05	8.3	13	21.
اضية	05	8.3	22	36.
وارع	00	00	03	5
لانواع	03	5	01	1.6

ل رقم 24: نمط الالعاب المفضلة لدى العينة



ل رقم 25 : نمط الالعاب المفضلة لدى العينة

ت الجدول ، البياني د فروقات بة في نمط الألعاب

؛ الصغرى يفضلون ألعاب المغامرات بنسبة 16.66% ن

لي لهذه الفئة.

.ه الفئة فتنحصر نسبها ما بين 5% إ 8% الفئة العمرية

يفضلون ا باضية بنسبة قدرت ب 36.66% ب منها نجد

القتال 21.66% جمالي لهذة الفئة.

كيفي للسؤ لخامس:

ب الرياضية على غرار الإناث اللواتي يفضلن

رات جع إلى أن مائص ن عند الجنسين.

سونة والسرعة أما المراهقات بالتريث والتركيز.

لعاب القتل والعنف والجريمة، كما أن هذا النوع

(اضية) بة يلجأ إليها المراه ري على التعاونية وتتطلب

خطى في زمن محدد.

ن الألعاب لكونها تتميز بخيال واسع وتصوير

الاكتشاف والغموض كما تتطلب قدرات تفكير

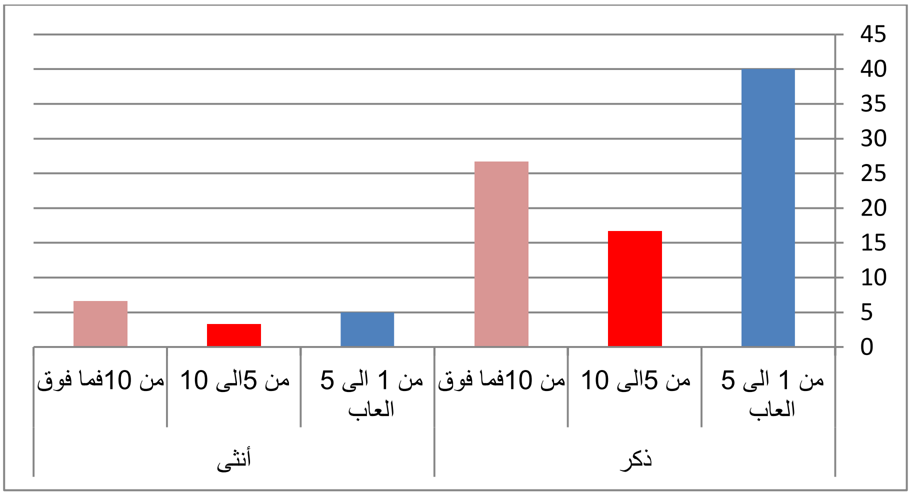
الية مقات في كثير من الأحيان هي اللجوء إلى نوع

و عليه الواقع.

، رقم 06: اب التي تملكها ؟

الجنس	ذكر		أنثى	
ن 1 ل 5 اب	ك	%	ك	%
	24	40	03	5
ن 5 ل 10	10	16.	02	3.3
ن 10 ما ق	16	26.	04	6.6

، رقم 29: متغير الجنس لاقته ي يملكها المراهق



كل م 26 : متغير الجنس لاقته ي يملكها المراهق

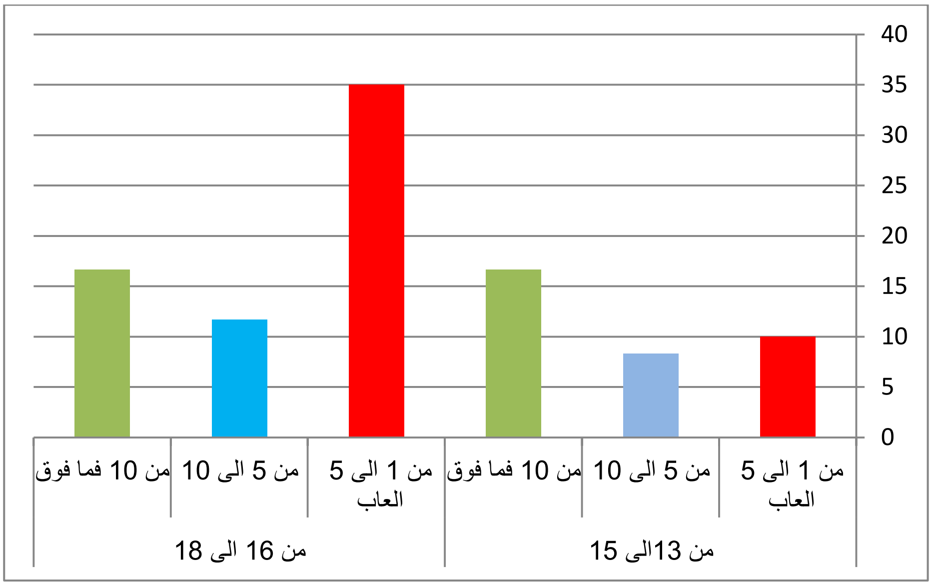
لنتائج البياني ة إحصائية بين الجنسين، الإناث هم

الألعاب الإلكترونية من 10 بة قدرت ب 6.66% حين

يملكون من 1 ل 5 بنسبة 40%.

الجنس	من 13 ل 15		من 16 ل 18	
ن 1 ل 5 اب	ك	%	ك	%
	06	10	21	35
ن 5 ل 10	05	8.3	07	11.
ن 10 فوق	10	16.	10	16.

ل رقم 30:- ير السن بعدد الا لكها المراهق



ل رقم 27: ير السن بعدد الا لكها المراهق

ت الجدول م البياني د فروقات ئات العمرية وعدد

الفئة العمرية الصغرى تمتلك من 10 رق قدرت ب

%16.66 الفئة العمرية الكبرى قدرت ب 35% ك من 1

ل 5 اب.

يفي للسؤال ادس:

خلال تلكن أكبر عدد من الألعاب من 10 فوق

اللعب محصوراً لدى فئة الذكور، أما في السنوات

ديدة ساهمت في تغيير مفاهيم قديمة، هذا من جهة

مح نيه التي استهوى المراهقين بدرجة كبيرة محاولين

يومية من جهة أخرى.

ن الألعاب الإلكترونية عن المراهقات كون أن

تنفس آخر غير المتزل ي قاعة الألعاب محاولة من

، داخل جهازه باعتباره يتعرض كل يوم لعدد من

لحاجة إلى إقتناءها وامتلاكها.

الفئة العمرية الصغرى لأكبر عدد من رونية، بإعتبار

ـة من المراهقة ـسطة عن سنه الكبرى، ، الإطلاع

القيود والسلطات التي تحيط به تستيقظ إحساساً

ـك محاولة لإثبا ذاته.

هذه المرحلة أن تكيف نفسها مع المجتمع الذي

ـعاته الفردية، على عكس مرحلة المراهقة المبكرة.

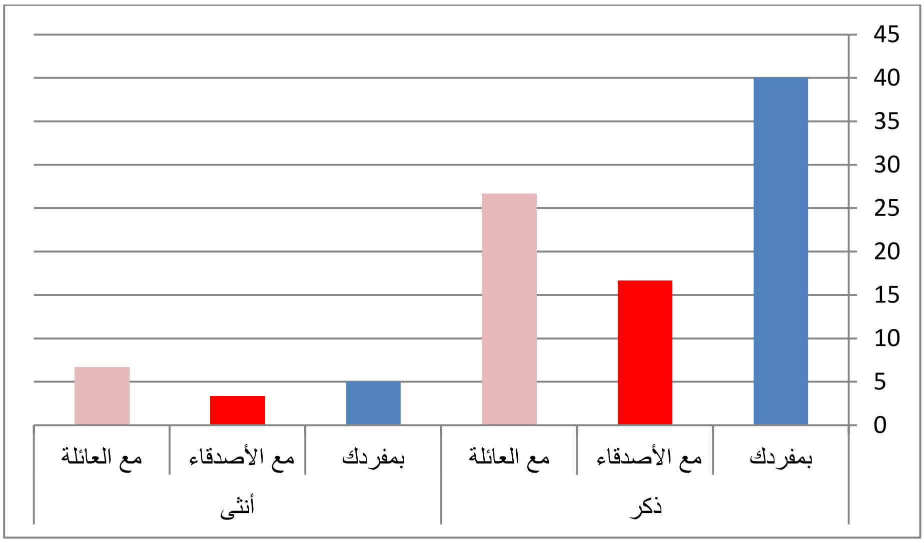
ـرية الصغرى إلى امتلاك أكبر عدد من الألعاب

لاختلاف في الاتجاهات وتحقيق الرغبات الكامنة.

ر رقم 07: يعرض المراهق معهم

الجنس	ذكر		أنثى	
ردك	ك	%	ك	%
	09	%15	06	%10
صدقاء	37	%61.6	03	%5
لعائلة	12	%20	02	%3.3
رين لا فهم	03	%5	01	1.6

ول رقم 31: ضح س وعلاقته ين يتعرض معهم.



ر رقم 28: الأشخاص الذين يتعرض معهم.

بن الجدول م البياني سين حيث أن الذكور هم الأكثر

ونية مع الأصدقاء بنسبة 61.66% لي للذكور بنسبة 5%

ضلن الإنفراد أثناء ممارسة اللعب بنسبة 10% ن الذكر ر

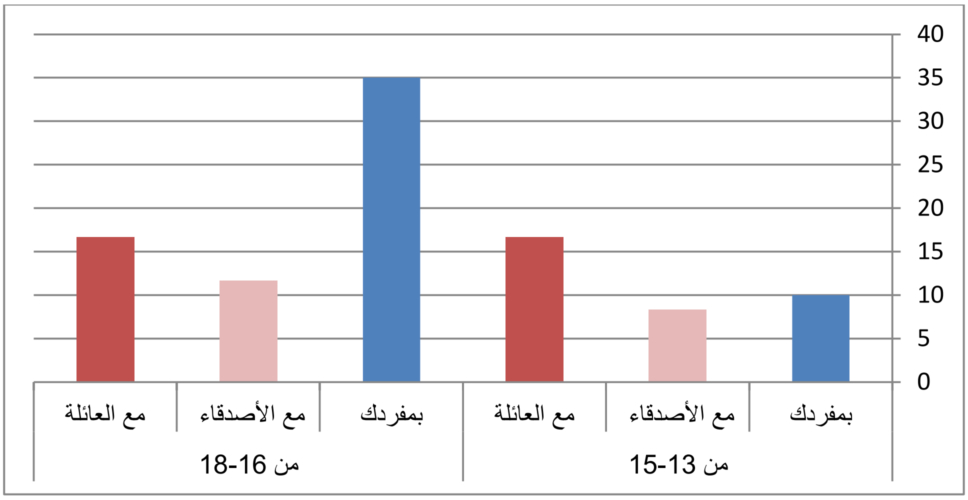
سبة 15% الذكور والإناث فهي قليلة بنسبة 20% ر

3.33% لا يعرفوهم لدى الذكور والإناث قليلة جداً

سبة 5% و 1.66% الياً.

الجنس	من 13 الى 15		من 16 الى 18	
ردك	ك	%	ك	%
	06	% 10	10 21	% 16.
صدقاء	10	%16.	30	%50
د العائلة	07	%11.	07	%11.
خرين رفهم	03	%05	01	% 1.6

ل رقم 32 يوضح ا متغير السن الأشخاص معهم المراهق:



ل رقم 29 : يوضح ا متغير السن ي يتعرض معهم المراهق،

ئج الجدول م البياني كبرى تفضل ممارسة الألعاب

دقاء بنسبة قدرت ب 16.66% ة الكبرى بنسبة 50%، ن

اد العائلة لدى الفئتين كانت متساوية قدرت ب

.11.66%

الكيفي:

في للسؤال الرابع:

كور يمارسون الألعاب الإلكترونية أكثر مع

ذلك إلى أن هذ هم في تدعيم اروابط والعلاقات

الروابط والعلاقات الخارجية وتخلق لهم سلوكات

وذكرنا فإن كل مرحلة تفسر بخصائصها (يختلفون

راهقات) كما ي ألعاب المفصل لدى الفئة (كور) رياضية

صلنا في نتائجنا السابقة) لها مع الأصدقاء أكثر منها

في اللعب. هن في اللعب ويوجع ذلك محاولة منهن أن

عبها خيارات أكثر وحرية أكبر في أشكال اللعب

شباع لرغباتهن التي لم يتم إشباعها مع الوسائل

صالية الأخرى (الأسرة فيها.)

ة للنتائج رى والكبرى يفضلن التعرض للألعاب

ة منهم للتنفيس عن النفس جراء اليوم الدراسي أو

العمل (مين عن الدراسة) والحيوية من خلال المنافسة

لعب.

ي العائلية أثناء اللعب لدى الجنسين(3.3% و 20%)

ا في أمريكا حيث نجد أن 72% ة يمارسون الألعاب

ويمثل سن 13 في حين 90% ع أولادهم هذه الألعاب

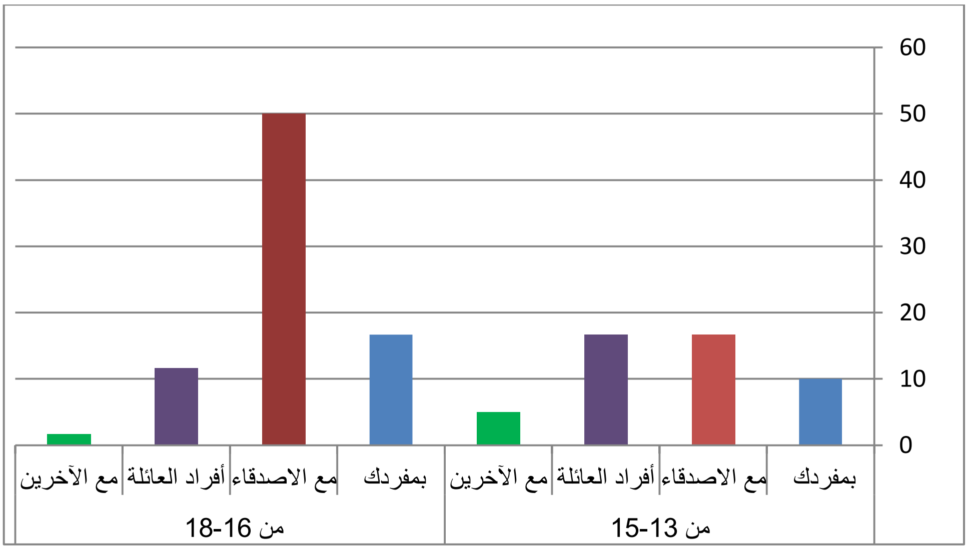
ويمكن إرجاعها إلى عوامل عدة ومنها الهروب من

إشباع رغباته قد تكون من بينها – سية-.

ب رقم 04: ما للألعاب الالكترونية.

السن الدورية	من 13-15 سنة		16 إلى 18 سنة	
مي	ك	%	ك	%
	13	% 21.	11	% 18.
بيوم	00	00	07	% 11.
الأسبوع	01	% 1.6	01	% 1.6
أتيحت صة	07	% 11.	20	% 33.

ل رقم 33 متغير السن التعرض



ل رقم 30: متغير السن التعرض

ت الجدول البياني أن الفئة العمرية الصغرى أكثر

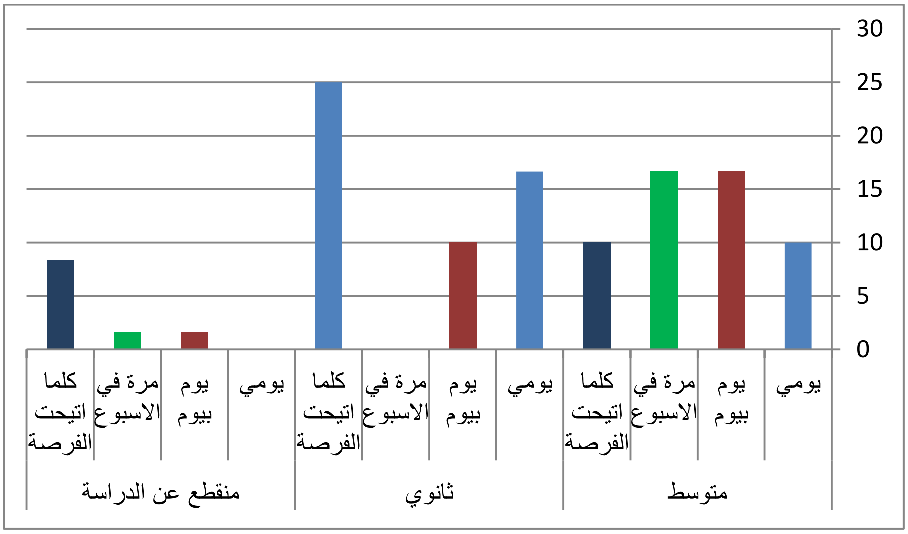
يومي بنسبة 21.66% كبرى فقدرت بنسبة 18.33%،

عرض للألعاب دورية تعرضها هي ' ن لها الفرصة'

بة 33.33% د الفئة الصغرى قدرت ب 11.33%.

الجنس	متوسط		ثانوي		منقطع عن الدراسة	
مي	ك	%	ك	%	ك	%
	1	% 2	1	%21.	0	%0
بيوم	0	%0	0	%10	01	%1.
الأسبوع	0	%0	0	0	01	%1.
أتيحت صة	0	%1	1	%2	0	%8.

ر رقم 34: المستوى التعليمي بد ج عرض



ل رقم 31: المستوى التعليمي بد لتعرض

نتائج الجدول سم باني لمستوى المتوسط كانت بشكل

بنسبة 25% ثانوي فقدرت ب 21.66% ئات منعدمة

ين عن الدراسة.

ين عن الدراسة يفضلون التعرض للألعاب

نية كلما لفرصة بنسبة 25% و 8.33% لترتيب

الكيفي: صغرى بشكل يومي يعود ذلك إلى كون

الحرية الكاملة من طرف الأسرة عليهم لحاجتهم

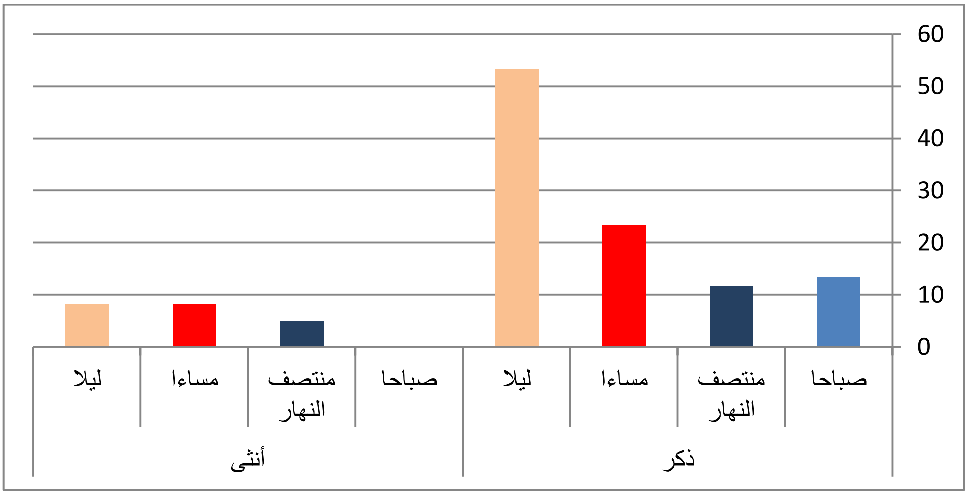
على الترفيه.

بن أن ضها كلما أتيحت لهم الفرصة وذلك والابتعاد عن الذات من جهة أو لكون هذه الفئة ن الفئة العمرية الصغرى التي تحاول فيها ومعايشتها كج واقعها.

ل رقم 09: اء تعرضك للألعاب الإلكترونية

الجنس	ذكر		أنثى	
	ك	%	ك	%
احاً	08	% 13.ـ	00	% 00
ب النهار	07	%11.ـ	03	%5
ساءاً	14	%23.ـ	05	% 8.3
لاً	32	%53.ـ	05	%8.3

ل رقم 35: الجنس وأقته و تعرض

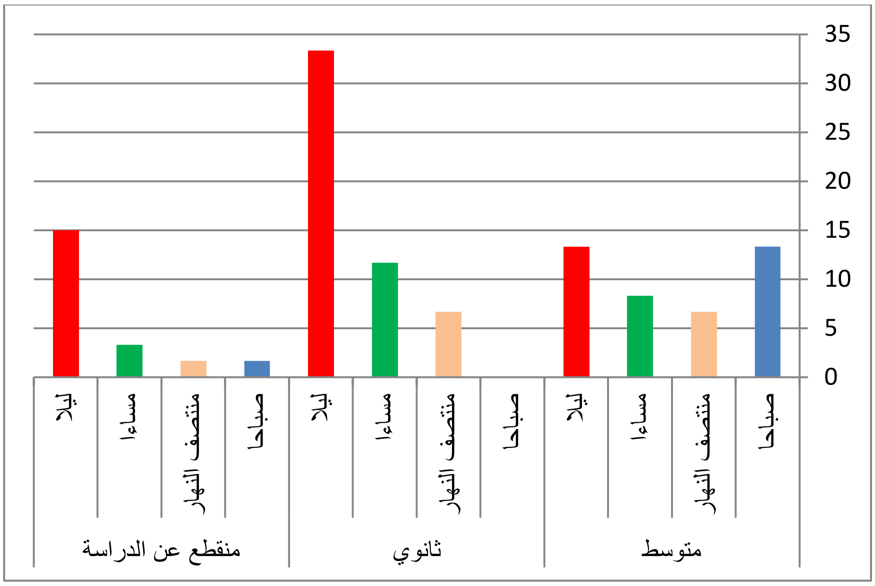


ل رقم 32 : الجنس وأقته و لتعرض

ت الجدول م البياني متساوية بين ا رض، حيث وجدنا ة يفضلها الم هي فترة " يل" بنسبة 55.33 % ة للإناث ت ب 8.33 % ، وتأتي بالدرجة الثانية فترة " سائية" لذكور سبة 23.33 % ن في الفترة الصباحية.

الجنس	متوسط		ثانوي		منقطع عن الدراسة	
ـاحاً	ك	%	ك	%	ك	%
	08	% 13..	00	00	00	%1.6
ـ النهار	04	%6.6	04	% 6.6	01	%1.6
ـاءاً	05	%8.3	07	% 11..	02	%3.3
ـلاً	08	%13..	20	%33..	09	% 15

ـل رقم 36 : ـستوى التعليمي ـلاقته بـ ـة التعرض



ـل رقم 33 : ـستوى التعليمي ـلاقته بـ ـة التعرض

تشـ ، الجدول ـ البياني ـيات التعليمية، حيث وجدنا أن ـلراهقون هي الفترة " ـيل" ـانوي اعلى نسبة قدرت بـ13.33 % ـن الدراسة بنسبة 15 % ـ المتوسط بنسبة 13.33 % الفترة الصباحية.

الفترة المسائية بنسبة 11.66 %، 8.33 %، 3.33 % درجة أولى ـط وأخيرا المنقطعين عن الدراسة.

يفي للسؤال اسع:

للألعاب الإلكترونية " بلا" ، آخر للجلوس امام شاشة

الدراسة أو العمل اذا كانوا منقطعين عن الدراسة،

م ذلك ألى انشغال المراهق بالترفيه وبذل نشاطات

ة والجلوس مع ، عدم وجود رقابة اسرية على فترة

لى صحتهم ونشاطهم الموالي للدراسة.

، التعرض للألعاب الإلكترونية " بلا" فترة مناسبة لهن

بعد عناء الدراسة توفر متنفس آخر في الوسائل

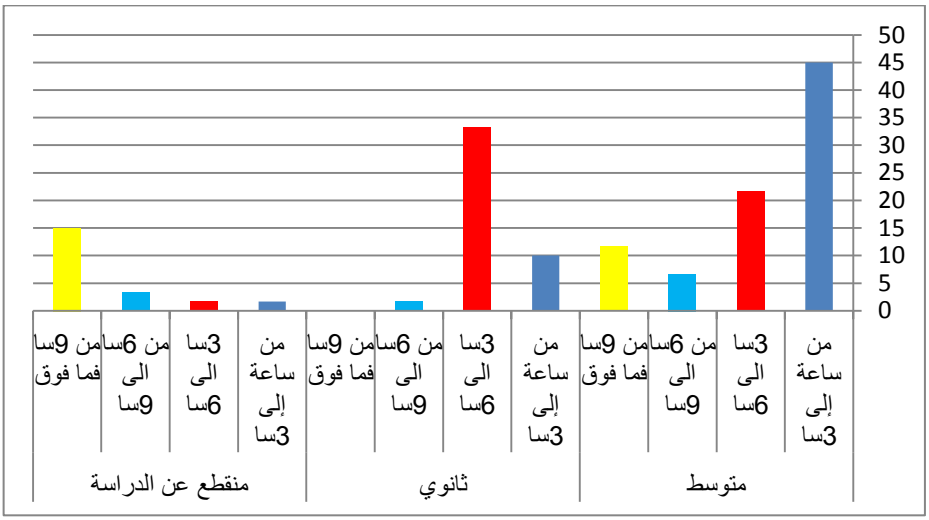
تها صباحا فيعود ألى التواجد في مقاعد الدراسة او

ين عن الدراسة أو أشغال أخرى.

، رقم 10: ه أمام شاشة الألعاب رونية؟

الجنس	ذكر		أنثى	
عة إلى 3 سا	ك	%	ك	%
	27	45%	06	10%
3 إلى 6 سا	13	% 21.6	02	% 3.33
ن 6 إلى 9 سا	04	%6.6	01	% 1.6
9 فما فوق	07	%11.6	00	%00

ل رقم 37: وعلاقته بمدة التعرض .



ل رقم 34: وعلاقته بمدة التعرض .

اشة الألعاب الإلكترونية للمراهقين، حيث نجد أن

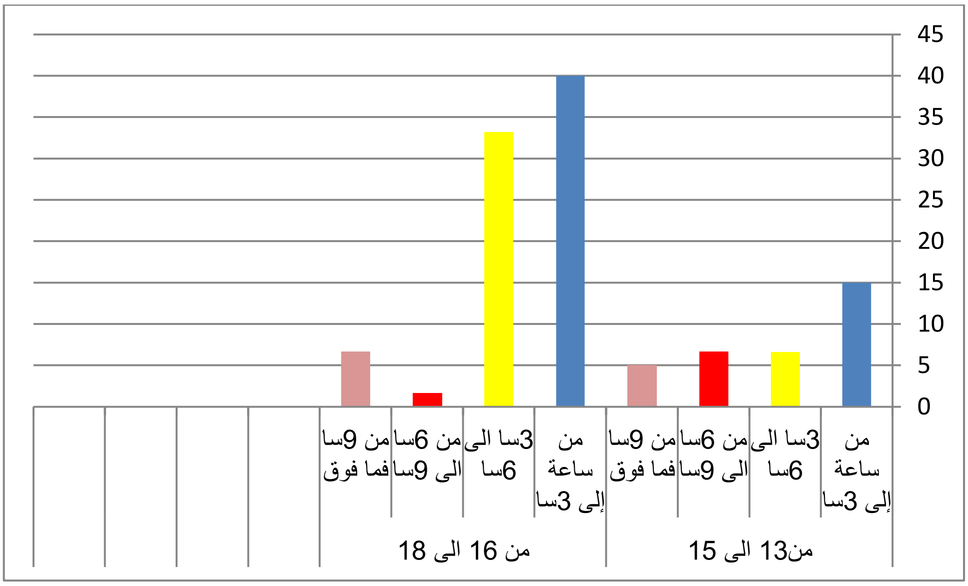
، يقضون من (1 إلى 3 سا) سبة 45% للذكور و 10% للإناث

ة الأولى، .كور والإناث من 3 ل 6 نسبة 21.66% و 3.33%

لترتيب.

الجنس	من 13 إلى 15		16 إلى 18	
اعة إلى 3 سا	ك	%	ك	%
	09	%15	24	40
3 إلى 6 سا	07	.6% 6	11	18. 33
ن 6 إلى 9 سا	07	%6.6	01	% 1.6
9 ت فما وق	03	%5	04	%6.6

ل رقم 34: وعلاقته بمدة التعرض



ل رقم 35: وعلاقته بمدة التعرض

ت الجدول م البياني ة في الساعات المستغرقة للتعرض

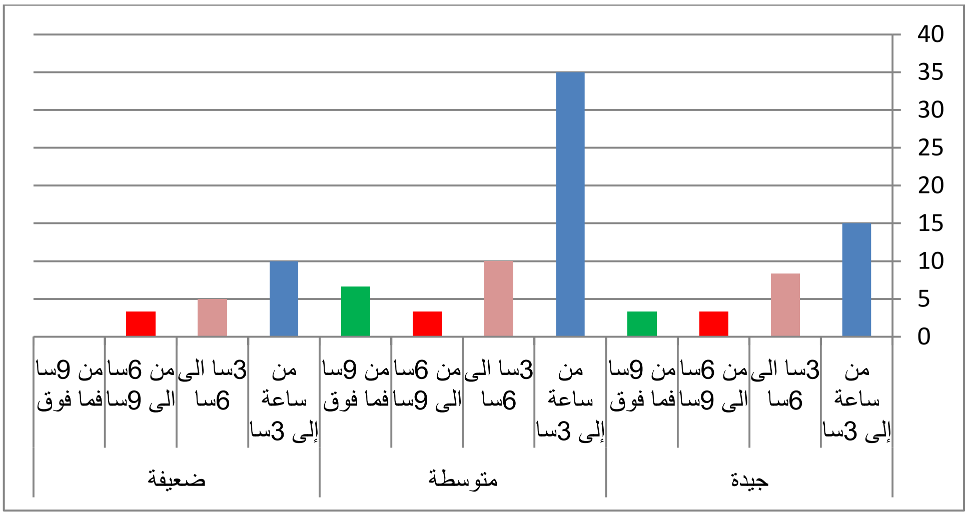
لفئة العمرية الكبرى تتعرض من (1 سا ل 3 سا) ن (3 إلى 6

سا) سبة 40% ، 18.33% ه الفئة، في حين أن الفئة العمرية

لوقت ولكن بنسب أقل 15% ، 6.66% جمالي لهذه الفئة

الجنس	جيدة		متوسطة		ضعيفة	
	ك	%	ك	%	ك	%
اعة إلى 3 سا	09	15	21	%35	06	%10
3 إلى 6 سا	05	%8.3	06	%10	03	%05
ن 6 إلى 9 سا	02	%3.3	02	% 3.3	02	%3.3
9 ات فوق	02	%3.3	04	%6.6	00	% 00

جدول رقم 39: يشي وعلاقته بمدة التعرض



، رقم 36 : ير المستوى ته بمدة التعرض

ئج الجدول ، البياني ، التي يستغرقها المراهقون

ث وجدنا أن مستوى الدخل جيد- سط- ستغرقون

، من 1 إلى 3 ، تقدر ب 15%، 35%، 10% لتوالي، ذوي

سبة كما يوضح الجدول

يفي للسؤال شر شر:

ر الذي يستغرقه دم وجود منافذ أو نشاطات

المراهقة هي حب الإطلاع واكتشاف الأخر فإذا

أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية يفسر على أن

مجال للحرية الك ں وحاجتهم إلى الترفيه.

إلى الألعاب لفترة أكثر تتجاوز 3 ، يومي، دليل

شغالاته واهتماماته وحاجاته المتنوعة وبالتالي تعتبر

ونية ملاذ لتكنو يثة ومتنوعة.

أصحاب الدخل المتوسط أكثر من غيرهم من

نشاطات الترفيه من جهة أو لرخص وانتشار هذه

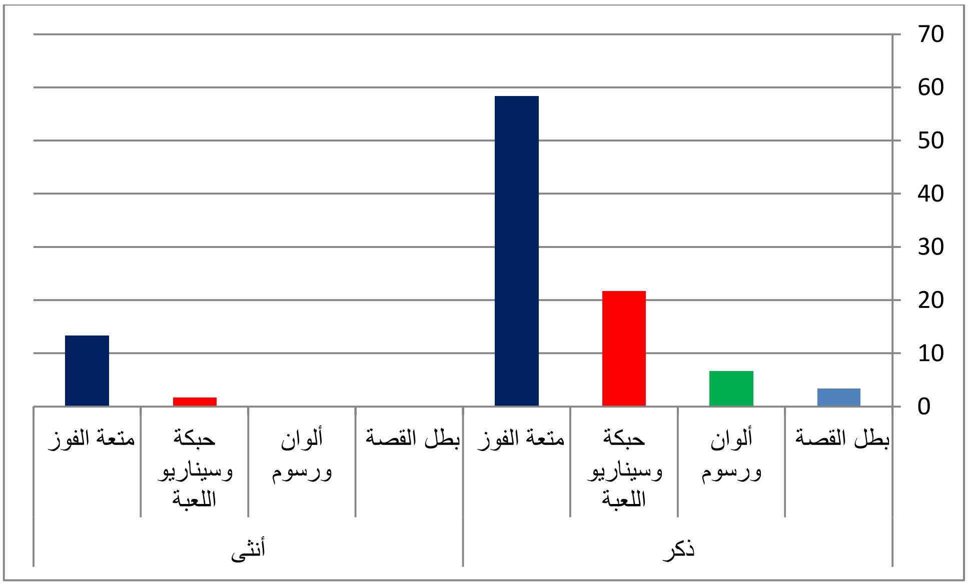
اء ملاذاً للترفيه عن أبناءهم من جهة رى.

ا ل رقم 11: اب الترفيهية الإلكترونية؟

الجنس	ذكر		أنثى	
القصة	ك	%	ك	%
	02	%3.3	00	00
ان سوم	04	%6.6	00	00
كة اريو عبة	13	%21.	01	% 1.6
الفوز	35	%58.	08	%13.

ل رقم 40: علاقته بعملية الإعجاب

ج الجدول البياني لعاب الإلكترونية هو " الفوز " ى
بنسبة %58.33 لذكور و %13.33 نسبة من الذكور
%21.66 إناث %1.66 عجاب بها " يو داخل اللعبة.



ل رقم 37: علاقته بعملية الإعجاب

يفي للسؤال دي شر:

مقان على أن الإعجاب بالألعاب الإلكترونية

لى ثم الحبكة وسيناريو اللعبة إلى كون الألعاب

عتبر منطقة أساسية بالنسبة لوسائل الاتصال الحديثة

الاتصالية التي يتفاعل معها المراهق باعتبارها حاملة

حدى أهم الخصائ لاتصال التبادلي الذي لا يتجه إليه

زة تجعل المراهق ينجذب إليه وتوفر له التفاعلية — عة

رجع الصدى.

بة إلى كون الألعاب الإلكترونية تحوي في كثير

ستخدام أدوات ومزايا تكنولوجية فيتخيلها المراهق

ناء أنه يتحكم في كل شيء وبدون أية قو واقب من

ى تجعلها أكثر متعة وجاذبية للمراهق.

ل رقم 12 : اذا جأ الالكترونية .

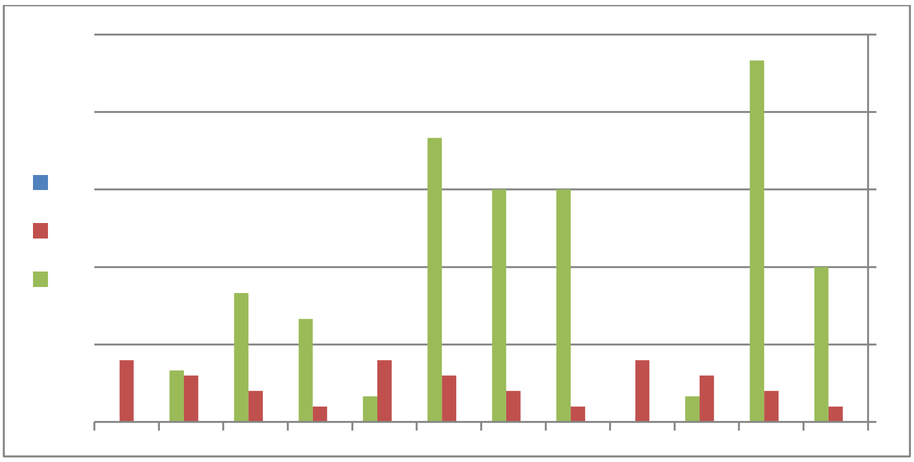
الجنس	من 13-15		من 16-18	
	ك	%	ك	%
لفراغ	20	%33.3	01	% 1.6
ى إعجابك	22	%36.6	06	% 10
دامها ولوجيا ديثة	11	%18	03	% 5
ستخدمة	01	% 1.6	00	%00

ل رقم 41: متغير ا سن ، الى الألعاب الالكترونية

ل رقم 38: ب اللجوء الى الألعاب الالكترونية

المستوى التعليمي	متوسط		ثانوي		منقطع عن الدراسة	
لفراغ	ك	%	ك	%	ك	%
	06	10	10	15	04	6.6
ل إعجابك	14	23.	09	15	05	8.3
للتكنولوجيا ديثة	01	1.6	11	18.	02	3.3
ستخدمة	00	00	01	1.6	00	00

ل رقم 42 : ح لمستوى ب اللجوء إلى الألعاب
ترونية



رقم 39: ح باب اللجوء إلى الألعاب الالكترونية

ج الجدول م البياني الألعاب الإلكترونية لدى الجنسين

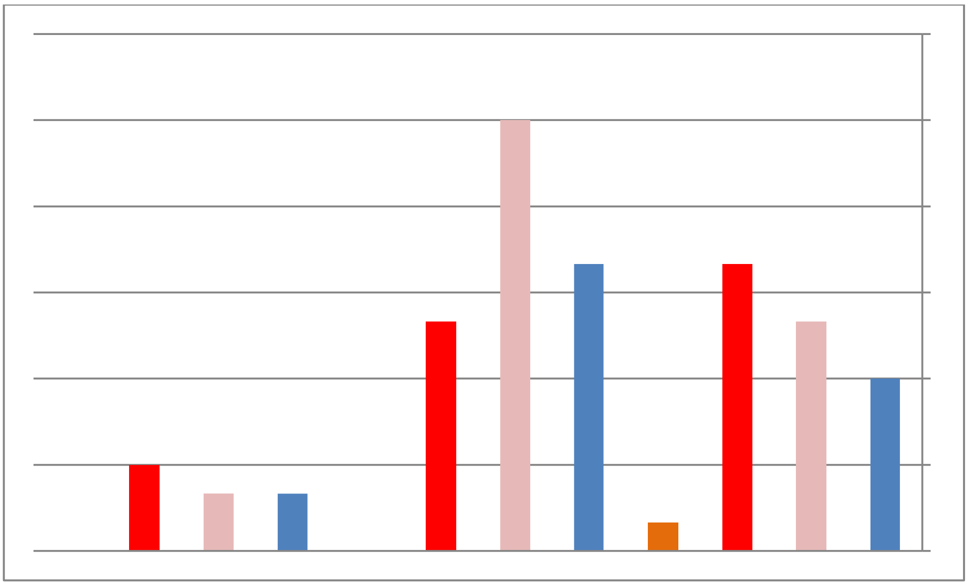
لأنها ناهم بنسبة 36.66% لذكور و 10% اث .

ني لملأ الفراغ بنسبة 33.33% ور و 5% جأون إليها

كنولوجيا الحديثة .

الحالة العائلية	جيدة		متوسطة		ضعيفة	
لفراغ	ك	%	ك	%	ك	%
	06	10	10	16.	02	3.3
اعجابك لها	08	13.	15	25	02	3.3
دامها حيا الحديثة	10	16.	06	13.	03	5
ستخدمة	01	1.6	00	00	00	00

ل رقم 43: مح الدخل وعلاقته باب عاب الالكترونية



ل رقم 40: مح ستوى جوء الى الالعاب الالكترونية

ج الجدول م البياني حوثين حول أسباب اللجوء إلى

جدنا أن المستوى المتوسط والمنقطعين عن الدراسة

تأون ، إعجابهم بنسبة 23.33% 8.33% المستوى الثانوي

نسبة لها ب 18.33% التكنولوجيا الحديثة.

النسبة فيها تكاد تنعدم أو منعدمة وتقدر ب

%1.66 لمبحوثين.

في للسؤال اا اني شر:

ة لدى الجنسين هو بسبب إثارتها للإعجاب.

لإلكترونية من خلال محاولة إثارتهم إلى محاولة

لتكنولوجيا واستخدامها.

ح خيالاً مجرداً أي مبنياً على أساس استخدام

ق إلى عالم الافتراضات بدلاً من الواقعية وهذا ما

عاب الإلكترونية.

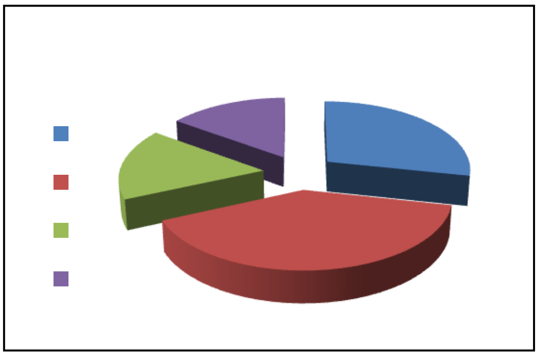
نمي لاسئلة المحور الرابع:

01– ا لجداول البسيطة:

ل رقم 44: التأثير

هل أثرت فيك الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
يرا	17	%28.:
ا ما	24	%4(
ؤثر	1(	%16.(
ري:	0{	%15

ل رقم 41: التأثير



ؤثر على نوعا ما فيهم الألعاب الإلكترونية بنسبة 4(

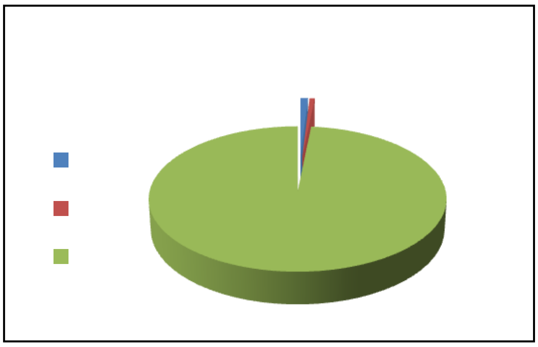
% لغت نسبة 28.. م كثيرا و 16.(ر نسبة من ليس

اية ب 15 % .

ل رقم 45: ير

هل ترى أن هذا التأثير	التكرار	النسبة %
ابي	22	%36.(
لبي	15	%25
ري:	23	38.:

ل رقم 42: التأثير



ير الألعاب الالكترونية على المبحوثين جابتهم أن

% 38.: الإ يمون في حين باقي بة 36.(% بي وبنسبة 25 %

لبي .

ل رقم 13: عرضك للألعاب الإلكترونية

المجموعة	غير موافق	موافق الى حد ما	موافق	العبارة
60 %100	12 %20	17 %28.33	31 %1.66	ن التلاعب والسيطرة على بعض ، في الحياة الحقيقية.
60 %100	18 %30	19 %31.66	23 %38.33	تلبي بعض تصوراتي وتخيلاتي غير قعية.
60 1005	11 %18.33	08 %13.33	41 %63.33	ب الانترنت فات شرعية وعقائ ية.
60 %100	04 %6.66	06 %10	50 %83.33	ممارسة ألعاب الانترنت ، مشاكل حية
60 %100	04 %6.66	03 %5	53 %88.33	ي إلى عدم أداء الصلاة في وقتها.
60 %100	5 %8.33	13 %21.66	42 %70	سئولة بطيئة فيما يتعلق بتطوير ات ذات الصلة بأ لانترنت عالمها
60 %100	07 %11.66	09 %15	44 %73.33	تؤثر سلبا على الأداء الدراسي.
60 %100	18 %30	11 %18.33	31 %51.66	، قد تقود البعض إلى الحقيقية متهورة.
60 %100	5 %8.33	13 %21.66	32 %53.33	ي إلى عزلة بعض اللاعبين عن د الأسرة.
60 %100	21 35	12 %20	27 %45	في ممارسة ألعاب . يؤدي إلى ، نفسية.

ول 46-أ:

موعة	موافق	الى حد ما	افق		بارة
60 %100	12 %20	17 %28.33	31 %1.66	ت ن	ن التلاعب والسيطرة على بعض ، في الحياة الحقيقية.

ح الجدول نم 46- سبة %51.66 الكترونية تمكنهم من

ة على بعض ما لا ، الواقع أن سبة28.33 % حد ما أما

%20 قين على ذلك.

الإلكترونية هي عبارة عن واقع اضي ـــي بوســـائل

قع الحقيقي فيما تقدمه ولوجيا للتســـلية وتضـــييع

يتعلق بالتكنولوجيا الحديثة للألعاب كترونية ي لمراهق

امل مع متطلبات واقعه بعد التكيف مـــع الواقـــع

ؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، وتعتمـــد

ير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم أو تعا ـاليب ارتكـــاب

ت العنف وهذه القدرات تكتسب مـــن خـــلال

ى ممارستها.

ول 46-ب:

موعة	ير افق	ن الى ـ ما	افق		بارة
60 %100	18 %30	19 %31.66	23 %38.33	ت ن	تلبي بعض تصوراتي وتخيلاتي غير قعية.

ج أن نسبة %38.33 فقون على أ، الألعاب الإلكترونية

تهم غير واقعية، في حين بلغت نسبة %31.66 وافقون

ما، أما %30 ن على ذلك .

توي على مضامين تكنولوجية تسمح للمراهق

، القتال، كحمل السلاح والتوغل، دون أضرار[1].

_1

بارة		افق	لى حد ما	بوافق	بوعة
ألعاب لى مخالفات شرعية عقائ ية.	ت ن	41 %63.33	08 %13.33	11 %18.33	60 1005

ج الجدول46 – ج سبة 68.33% وجود مخالفات شرعية

؛ من هم يوافقون إلى حد ما 13.33% ، نسبة 11% ير

فقين.

و على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز

ن ألعاب وعدم الوعي بمخاطر أن هذا ما أشارت

مضامين بعض الألعاب كترونية بيات وطقوس دين مادية

ثر سلباً على ألعاب وبرامج صدامة تربح لأفكار

مجتمع وفي تكوين ثقافية مشوهة مستوردة، وانتشار

رخيصة لتفسيد عقول المراهقين إلا د قام فريق من

لدى المراهقين بإنشاء موقع إسلامي للألعاب

اعتبارات ومنها :

ول 46– د:

بارة		افق	لى حد ما	بوافق	بوعة
ممارسة ألعاب الانترنت دي ل صحية	ت ن	50 %83.33	06 %10	06 %10	60 %100

الية أمامنا أن 50 % ماء أوقات طويلة أمام الألعاب

صحية في حين أن 06% ى ذلك و بلغت نسبة 4% لا

على ذلك .

٪ أن معظم المستخدمين راضين عن ذلك، وفي

على التأثيرات السلبية هناك العديد من الدراسات

شاشة الكمبيوتر ومنها ما يعرف ' المتكرر"

RSIS لها عندما يجر الضغط على المجموعات العضلية

اد يستخدمون لوحة المفاتيح الملحقة بجهاز كمبيوتر

ضرب على المفاتيح بمعدل قد يصل إلى 21.600 بة في

.ون حوالي 12% سبة المصابين " المتكرر'.

؛ وكغيرها من التكنولوجيا الحديثة تعتمد في

.ي يحمل إشعاعات كهرومغناطيسية تؤثر بالدرجة

لى العينين هذه الإشاعات تأثير على المخ لأن جهاز

نوع من الموجات تبلغ حوالي 80 التالي تؤدي إلى

، وتهيج البشرة.[2] ت إليه أستاذة طب الأطفال بجامعة

بن مس ــ حسني ـ ونية تؤثر سلبا علة ضعف النظر

مرارها وجفاف وحكة وكل هذا يعطي الإحساس

القلق وتؤكد نفس الدراسة أن الباغين ـ نقين ـ هر

عا نرافقا مع الجلوس بطريقة غير صحيحة.

– لهولندية أن بقاء لساعات النهار لممارسة الألعاب

س يتسبب في امستقبل إصابتهم بنقص فيتامين"د'

هشاشة العظا بكرا.

بالتالي التعرض للأكل الغير صحي؟

دراسة Adams ح أعمارهم ما بين 8 ل 18 معظم أوقاتهم

ر من أي نشاط آخر باستثناء النوم 44.5 الأسبوع

فر بيئ ثالية

[2]- درويش

.ول 40-هـ:

موعة	موافق	لى حد ما	افق		بارة
60 %100	04 %6.66	03 %5	53 %88.33	ت ن	تؤدي إلى عدم أداء الصلاة رقتها.

كترونية جراء تأثيرها على المراهقين، هي ت دينية

أن نسبة 88.33% اب الإلكترونية تؤدي بهم إلى عدم

ىلى ذلك في حين أن نسبة 6.66% ىلى ذلك وأن5%

إلى حد ما.

- سابقة يؤكد أن تعلق المراهقين ؛ قد يلهيهم عن أداء الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد وصلة سيتفق على مانبه إليه الأبناري.

في نتائجنا السابقة في هذا البحث بأن الم د الخسارة ي الفوز وهنا نلاحظ الوقت التي تأخذه من وقت

اهق، ، عن أدائه الديني.

.ول 40-ع:

موعة	موافق	لى حد ما	افق		بارة
60 %100	5 %8.33	13 %21.66	42 %70	ت ن	مية المسئولة بطيئة فيما لمق سياسات ذات الصلة بأ لانترنت عاتها

، نسبة 70% تطوير الأنظمة والسياسات ذات الصلة

اعاتها ثم تليها نسبة 21.66% لى حد ما، ، نسبة 8.33%

فقين على ذلك.

- ، سلوكيات سلبية على المراهق ويتمثل ذلك في أن تج في هذا المجال ال تعرض المراهق الى مجموعة من

سن الموافق مع اللعبة التي يتعرض لها. ـضع للشباب

ياء حسنية وغير ذلك، هذا يؤدي بالمراهق وخاصة

لامي غير لائق بخصوصيات هذه المرحلة مما لديه

أكثر منه.

– دي بأنه في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على

راقبة الأسرة أدى إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة

ادات تتعارض وتعاليم الدي لدى المراهق الانتماء الى

، على وجود علاقة بين السلوك العنيف ومشاهد

لألعاب الإلكترونية للمراهق.

لمراجعة وتقويم المحتوى ل 300 ونية وفي ا تم رصد

222_ ادا مباشرا على فكرة " لجريمة والقتل".

ول 46-و:

بارة		افق	لى حد ما	بوافق	بوعة
قد تؤثر سلبا على الأداء اسي	ت ن	44 %73.33	09 %15	07 %11.66	60 %100

النتائج ن %73.33 الألعاب اللإلكترونية قد تؤثر سلبا

سي وبلغت نسبة%15 لى حد ما أم %11.66 موافقون

كترونية قد أثرت على الأداء الدراسي وهذا الأداء

سياق تؤكد مباشر الإحصائيات أن كما أن سهر

للألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل شخصية في اليوم

م القدرة على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة وإن

، المقدرة على التركيز خاصة الدراسة والتحصيل.

.ول 4(-ن:

بارة		افق	لى حد ما	ير افق	موعة
سة د تقود البعض إلى ياقة بطريقة ورة.	ت ن	31 %51.66	11 %18.33	18 %30	60 %100

أن نسبة %51.66 ألعاب الإلكترونية تؤدي الة قيادة

أثرهم بالألعاب الإلكترونية أما 30 % نقون في حين

، نسبة%18.33 ، إلى حد ما.

، الإلكترونية تحتوي على الكثير من اقة بحيث أن

موعة من الرموز يستخدمها لمواصلة اللعب: سيارة _

حنة _ ، اللعبة لدى المراهق يترجمها الى واقعة في بعض

حيان. لألعاب الإلكترونية لا فمجرد أن تختار الوسيلة

ما لاحظته أثناء مشاهدتي لبعض من المراهقين أثناء

عبة.

.ول 4(-ي:

بارة		افق	لى حد ما	موافق	موعة
ممارسة ألعاب الانترنت ؤدي كل نفسية.	ت ن	27 %45	12 %20	21 35	60 %100

ن الجدول رقم 3-10 رسة الألعاب الإلكترونية أدت

سية بلغت النسبة %45 لا يوافقون على ذلك %35

حيرا %20 ن إلى حد ما.

؛ قد أدت إلى ظهور نوع جديد من الأمراض

لق الكمبيوتري "anscing computer' كمبيوتر ومن خلال

اهقين ويؤدي إلى الغثيان والدوار ويكون خوف من

ظام تقني+ ي اللعبة.

، الإلكترونية في الاعتياد على الحياة الطبيعية

مما يعرض الفرد إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي

، الألعاب الإلكتر ، الإجماعي السوي المنضبط.

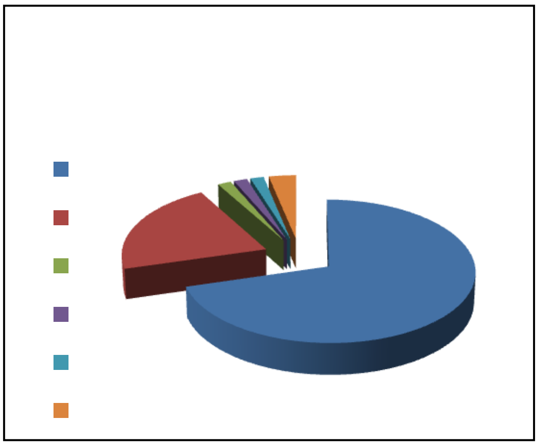
الشباب تحذيراً بشأن إدمان على لعبة world of

war craft ، لعبها بشكل مرضي وذلك بعد أن أدت

بصبي في 15 نام باللعب ليوم ، انهياره في النهاية.

وال 14: شعورك نت ض عاب رونية ل رقم 43: ن أثناء التعرض

ما هو شعورك وانت تتعرض الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
الحماس	43	%71.6
ة لاتطابق اقع	13	%21.6
آخر	04	%1.6
أ/ سيء	01	%1.6
ب/ تقام	01	%1.6
ج/ عة	02	% 3.3



ل رقم 47: شل رض للالعاب الالكترونية

ع الجد رهم أثناء التعرض لألعاب الالكترونية والتي

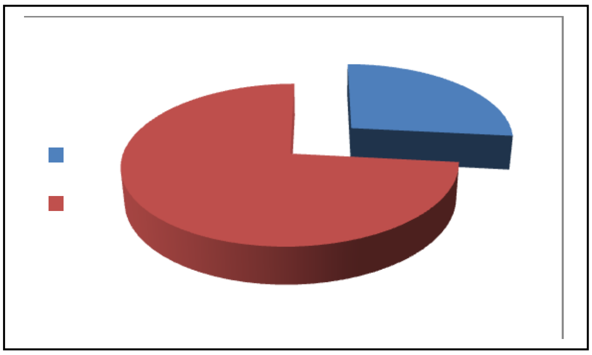
قسمت بإجاباتهم كالتالي بأعلى نسبة هي 71.6 % ى

الحماس، تليها نسبة 21.6 العينة لدى العا م بالافتراضية

م ما بين المتعة والانقسام ولا شيء بنسبة 6.6 %.

ل رقم 15: مان والمكان : ل رقم 44: زمان ومكان اللعبة

هل تعلم الزمن والمكان	التكرار	النسبة %
نعم	21	%35
لا	39	%65



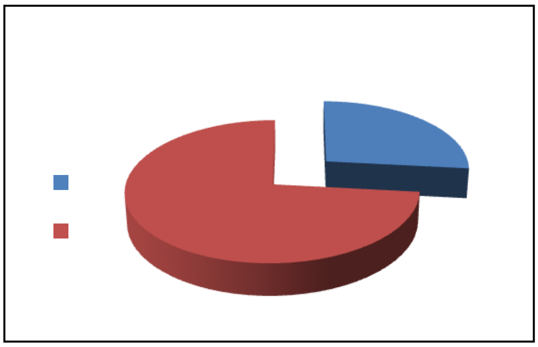
ل رقم 48: مان ومكان اللعبة :

لا يعلمون الزمن والمكان الذي تجري فيه أحداث

بنسبة 65 % ين لديهم علم بذلك قدرت ب 35 % .

ل رقم 16: احداث اللعبة كل قم 45: حصول اللعبة

هل يمكن أن تحصل هذه الاحداث في الواقع	التكرار	النسبة %
نعم	16	%26.6
لا	44	%73.3



ول 49: أحداث اللعبة في الواقع. سم البياني إجابات

ه الأحداث في الواقع فكانت نسبة 73.3 % وفي ح أن

26.6 % ين كانت اجا ب نعم.

ل رقم 16–أ: ا ؟

العبارة	نعم	لا	1	2
من الواقع	08	0	13..	0
اث تحاث	05	0	8.3	0
جوار	03	23	%5	38..
خيالية	0	14	0	23..
تراضية علمي	0	08	0	13..

ل رقم 50: حصول أحداث اللعبة في الواقع فكانت

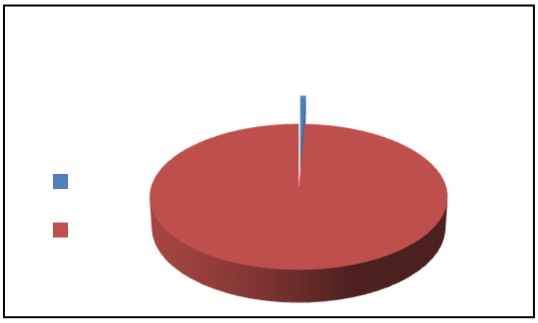
بالية وهذا يفسر لنا على علم المراهقين باستحالة

ا يتم التأثر بها واللجوء إليها.

ل رقم 17: الألعاب

شكل 46: الألعاب

هل تعرف مصدر هذه الألعاب	التكرار	النسبة %
م	25	%41..
ا	35	% 58..



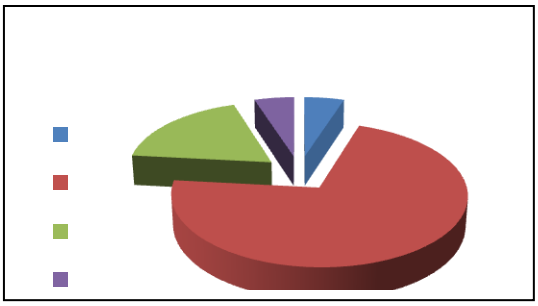
ل رقم 51:

ام الجدول 51 ن ليس لهم معرفة ب قدرت ب 58.. %

ك اية بمصدرها بنسبة 41.. % .

ل رقم 18: ن أثناء الخسارة مكل 47: ن أثناء الخسارة

عندما تخرج هل	التكرار	النسبة %
عن اللعبة	03	%05
حتى الفوز	43	%71.6
بعض الوقت	11	% 18.3
بالاحباط	03	%05

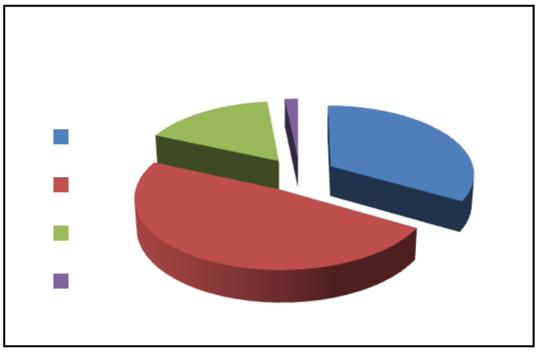


ل رقم 52: حوثين أثناء الخسارة

ن حول موقفهم أثناء الخسارة فكانت نسبة 71.6%
لفوز ثم تليها نسبة 18.3 بة لبعض تليها بنسبة 5 % سم
الشعور بالاحباط .

ل رقم 19: الالكترونية رقم 48 : الالكترونية

ما هو تقييمك للألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة %
جدا	20	% 33.3
دة	29	% 48.3
سطة	10	%16.6
يفة	01	%1.6



ول قم 53: ألعاب الإلكترونية

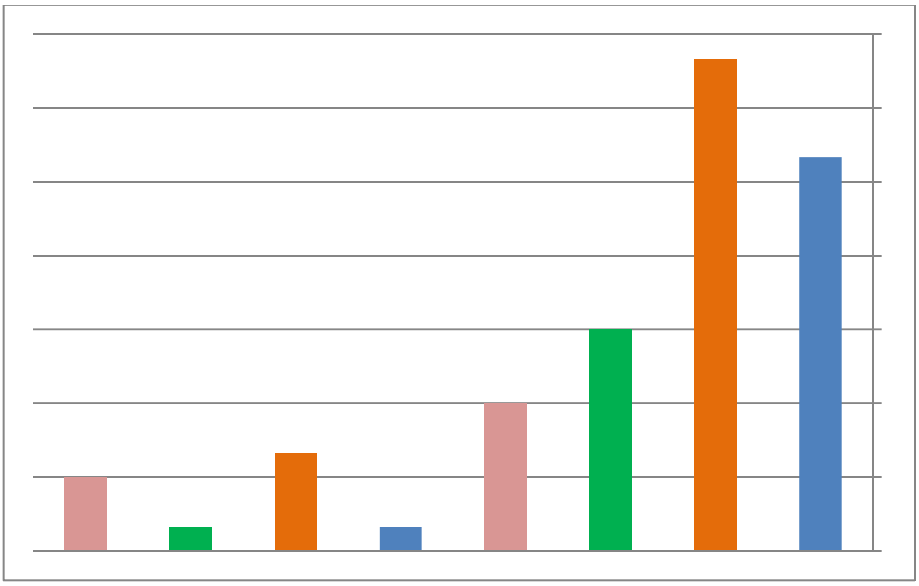
اب الالكترونية فكانت اجابتهم أنها جيدة بنسبة
48.3 % جدا بنسبة 33.3 % توسطة 16.6% عيفة بنسبة
.%1.6

2- المزدوجة:

ل رقم 2(: **لعاب الإلكترونية ؟**

الجنس	ذكر		أنثى	
ثيرا	ك	%	ك	%
	1(	26.(	01	1.6
نا ما	2(	33.:	04	6.6
تؤثر	09	15	01	1.6
دري	06	10	03	05

ل رقم 54: **ـح** **فير** **ثير الألعاب الالكترونية**



ل رقم 49: ـح **، تأثير الألعاب الالكترونية**

والرسم البياني ـنسين حيث أثرت فيهم بدرجة – عا

ما- بنسبة 33.33% اث نسبة 6.66% ، أما بالنسبة للذين

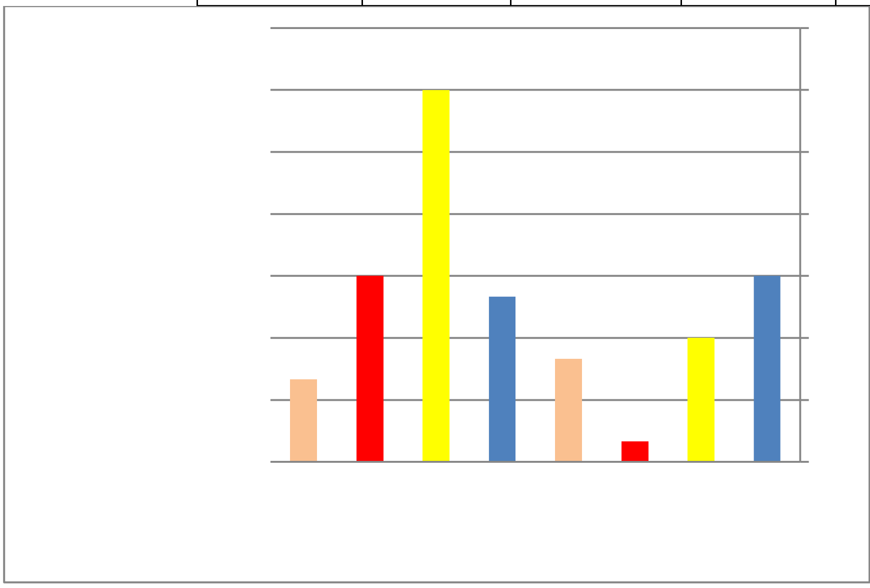
، فهي عند الذكور نسبة 26.66% ند الإناث نسبة

.1.66%

لغت نسبة 10% كور و 5 ـدرون إذاّ تأثروا أم لا .

ل رقم 55: ـح لاقته بمدى تأثير لالكترونية

السن	13 الى 15		من 16 الى 18 سنة	
ثيرا	ك	%	ك	%
	09	15	08	13.3
ا ما	06	10	18	30
تؤثر	01	1.6	09	15
دري	05	8.3	04	6.6



ل رقم 50: ـح تأثير الألعاب الالكترونية

تائج الجدول أن الألعاب الإلكترونية بدرجة كثيراً

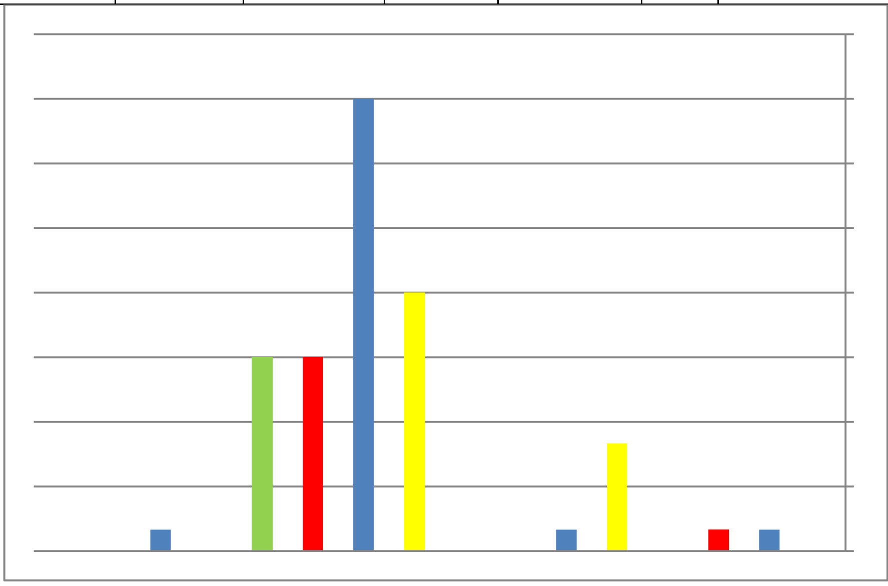
ـدرت ب 15% لكبرى قدرت ب 13.33%.

، فيها بدرجة نوعاً ما أقل نسبة بنسبة 30% العمرية

ى بنسبة 10% ت المبحوثين.

ل رقم 50: ـح ـدى تأثير الألعاب الالكترونية

الحالة العائلية	يعيش مع الاب		مع الام		مع الوالدين		حالة اخرى	
ثيرا	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
	00	00	05	8.3	12	20	00	00
يا ما	01	1.6	01	1.6	21	35	01	1.6
تؤثر	01	1.6	00	00	09	15	00	00
دري	00	00	00	00	09	15	00	00



ل رقم 51: ـح ـدى تأثير الألعاب الالكترونية

لإعجاب بدرجة كثيراً هم ممن يعيشون مع الأم

ـبة 8.33% مع الوالدين بنسبة 20%.

الذين أثرت فيهم – ـاً ما- يشون مع الوالدين ب 35%

نسبة 1.66% والأم وحالات أخرى.

يفي للسؤال ـرون:

ـد نضج فكري ووعي وشخصية قوية لدى

ـرونية وقد يعود ذلك إلى طبيعة الأسرة ودورها في

ٔن للمراهقة عدة أشكال قد تكون ضمن المراهقة

، تتم مفاهما ما ذكر سابقاً.

كبيراً على غرار الفئة الكبرى بسبب أن هذا

كاد لا يخلو أي بيت منها وتحت رغبات هذه الفئة

ذلك باعتباره في مرحلة ة منها لتلبية رغباته دون

طرها وتبعيتها.

ٍرونية هم ممن يعيشون مع الأم وذلك راجع إلى

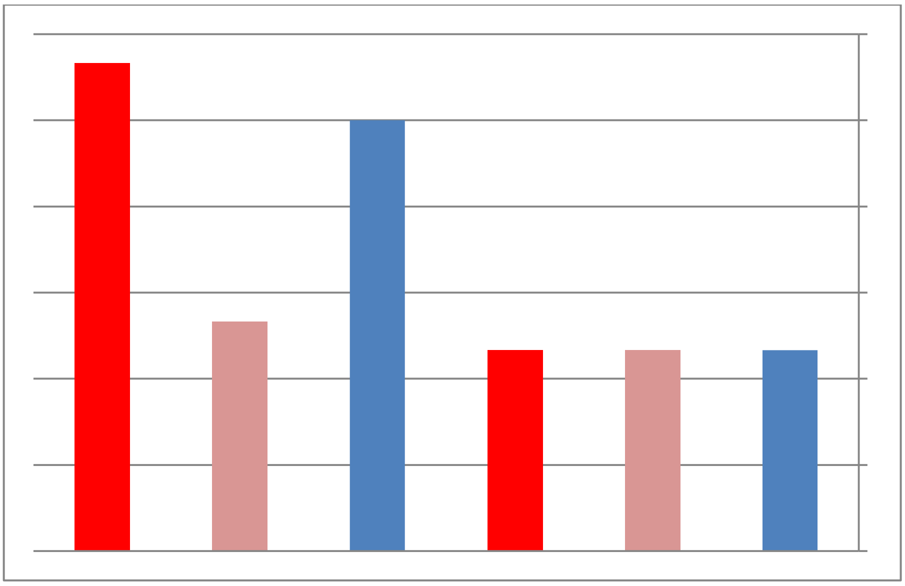
اخل الأسرة فيجد المراهق ضالته وحريته خاصة

أ ور بالنقص والانحراف الذي يعتبر له راحة ولذة.

ل رقم 21: هذا التأثير ؟

السن	13 الى 15		16 الى 18 سنة	
	ك	%	ك	%
نابي	07 [illegible]	11. [illegible]	15 [illegible]	25 [illegible]
لبي	07 [illegible]	11. [illegible]	08 [illegible]	13. [illegible]
دري	07 [illegible]	11. [illegible]	17 [illegible]	28. [illegible]

ل رقم 57: ح قته بدرجة التأثير



ل رقم 52: ـح قته بدرجة التأثير

والرسم البياني صغرى والكبرى، حيث نلاحظ

الفئة العمرية الصغرى بنسبة 11.66% إيجابي والسلبي

يعلمون

، العمرية الكبرى لا يعلمون- بة 28.33% : التأثير ايجابي

.%25

يفي للسؤال العشرون:

ر الإيجابي والسا يمكن أن يدل على عدة ت منها

ن الصحيح الموافق وسن المراهق من جهة قد يكون

ابة البعيدة للمراهق دون إحساسه بذلك وتوجيهه

نية يتوافق وتطلعاته ورغباته ومرحلته خاصة.

ب جهلها أو علمها بدرجة التأثير إن كانت

إليها المراهق للترفيه والتسلية بدرجة أولى أو عدم

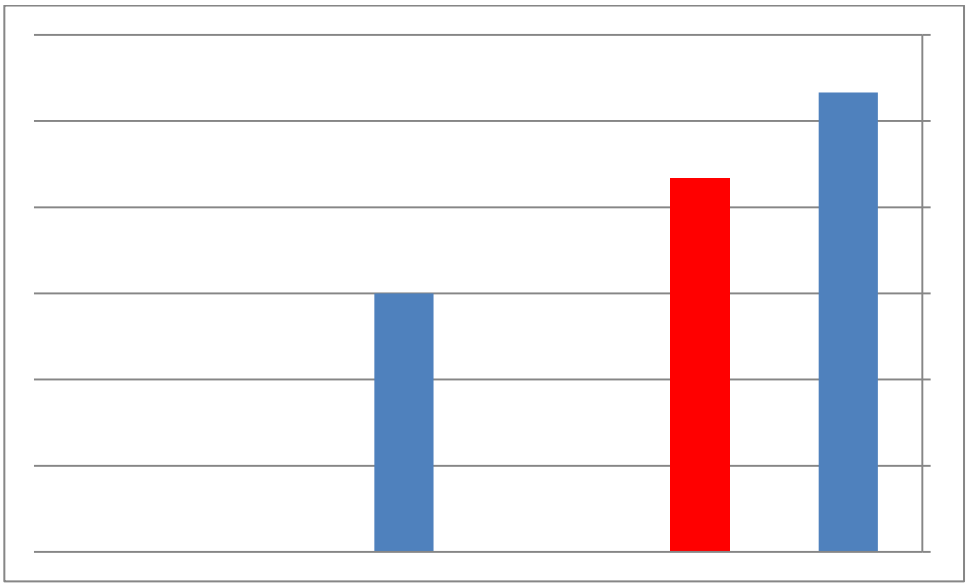
لاً نتيجة عدم تغير في سلوكاتهم وتص ن من أولوياتهم

: أفعالهم أثناء التعرض لها.

ؤال 22: ما رك وأنت ض للأ اب ترونية؟

الجنس	ذكر		أنثى	
ارة	ك	%	ك	%
حماس	34	26.	09	15
راضية	13	21.	00	00
آخر	00	00	00	00

ول قم 54: وعلاقته بدرجة التاثير



ل رقم 53: **وعلاقته بدرجة التاثير**

التعرض للألعاب الإلكترونية هي الإثارة والحماس

ث قدرت النسبة ب 56.66% .كور و 15% لإناث.

يفي للسؤال العشرون:

ب يعود إلى كون الألعاب الإلكترونية توفر بيئة

يقية رفيهية وتثقيفية مما يجعلها أداة تسويقية يحدد ما

الاتصال – م اللعبة– غراء على المراهق فتعطي اللعب

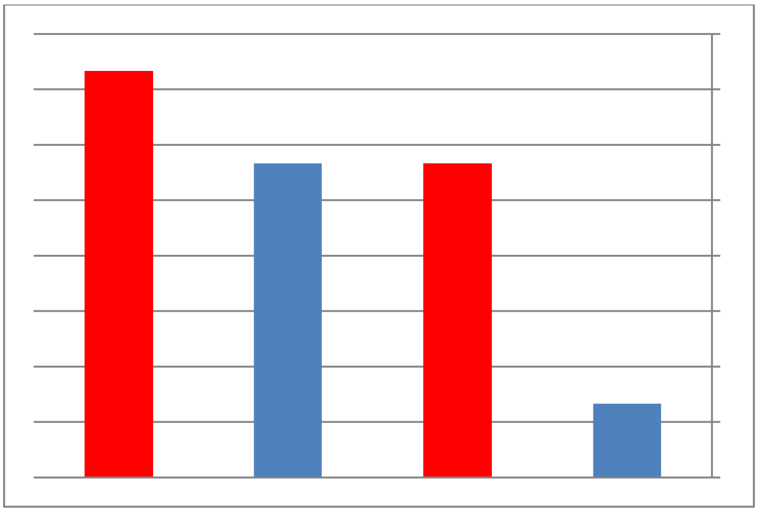
يشعرهم بقوة أكبر وقدرة على تسيير والحما لأن

الاكتشاف مما يدي إلى الإثارة والحماس.

، رقم 22-أ ي فيه هذه الاحداث داخل اللعبة؟

السن	13 الى 15		من 16 الى 18 سنة	
	ك	%	ك	%
نعم	04	6.6	17	28.:
لا	17	28.:	22	36.(

ل رقم 59: تغير السن ان ومكان اللعبة



ل رقم 54 : ته بعلم زمان ومكان اللعبة

سابقة للجدول 59 . على العالم الافتراضي في عملية

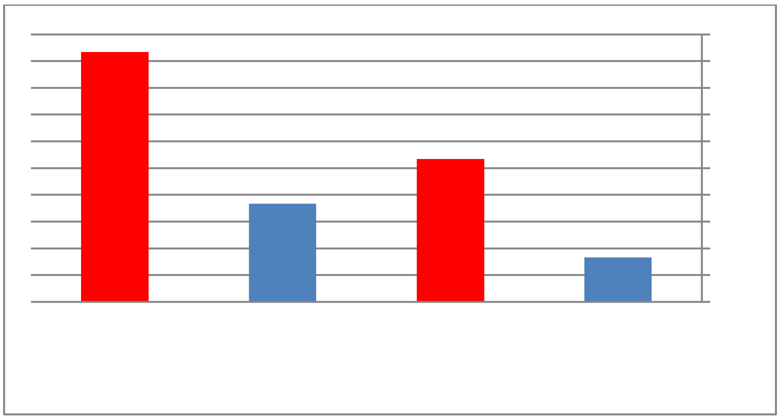
وذلك من خلال تجسيد ،مما ي عدم التمييز مابين

عب أكثر من الزمن والمكان وارتباطه بشخصية .

، رقم 21: ذه الأحداث في الواقع؟

السن	13 الى 15		من 16 الى 18 سنة	
	ك	%	ك	%
نعم	05	8.3	11	18.:
لا	16	26.(	28	46.(

ل رقم 60 – ية حصول احداث اللعبة في الواقع



ل رقم :55 ية حصول احداث اللعبة في الواقع

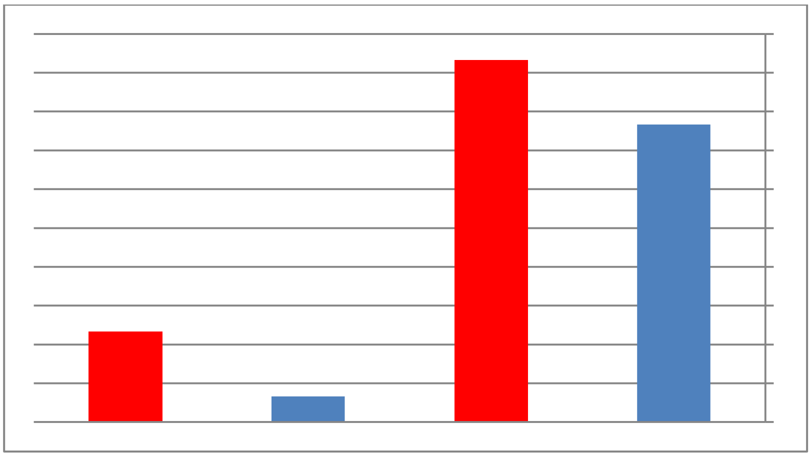
استحالة وقوعها في الواقع الطبيعي فانه يتم التأثر ا

ء اليها.

، رقم :22 ر. هذه الالعاب؟

الجنس	ذكر		أنثى	
م	ك	%	ك	%
	23	38.	02	3.3
لا	28	46.	07	11.

ل رقم :61 لاقته بمصدر هذه الالعاب

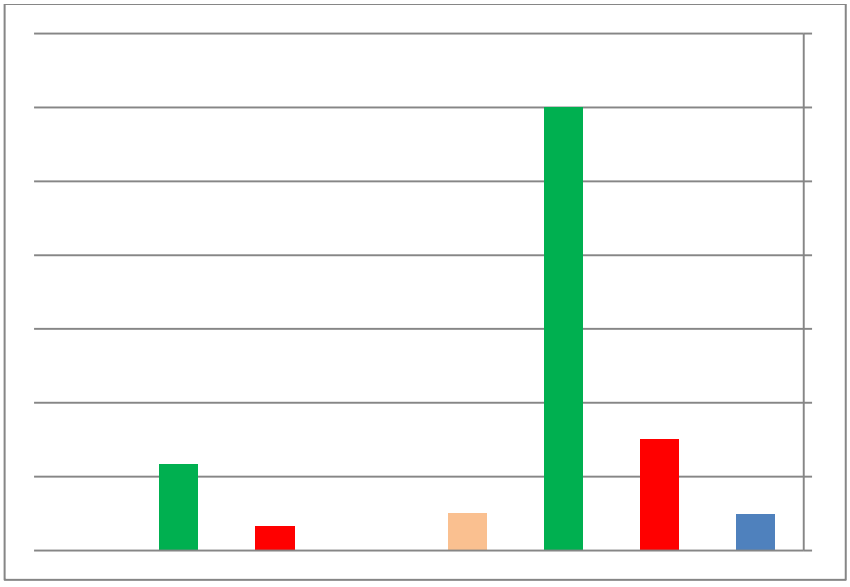


ل رقم : 56 لاقته بمصدر هذه الالعاب

ال قم 23: من الخسارة

الجنس	ذكر		أنثى	
ب عن	ك	%	ك	%
عب	03	5	00	00
اللعبة ض قت	09	15	02	3.3
اللعبة الفوز	36	60	07	11.1
عور حباط	03	05	00	00

ل رقم 62: تصرف المراهقين أثناء الخسارة .

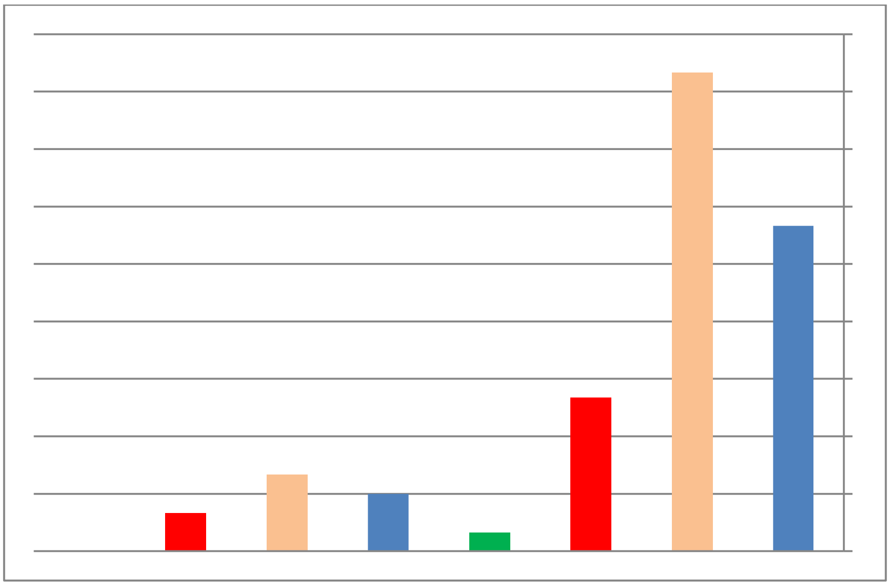


ل رقم 57: تصرف المراهقين أثناء الخسارة

ـ رقم 24 : ا النوع من الترفيه (لالكترونية)؟

الجنس	ذكر		أنثى	
ة جدا	ك	%	ك	%
	17	28.:	0:	05
يدة	25	41.(	04	6.6
سطة	08	13.:	02	3.3
عيفة	01	1.6	0(	0(

ل رقم 63 : ه بتقييم الألعاب الالكترونية

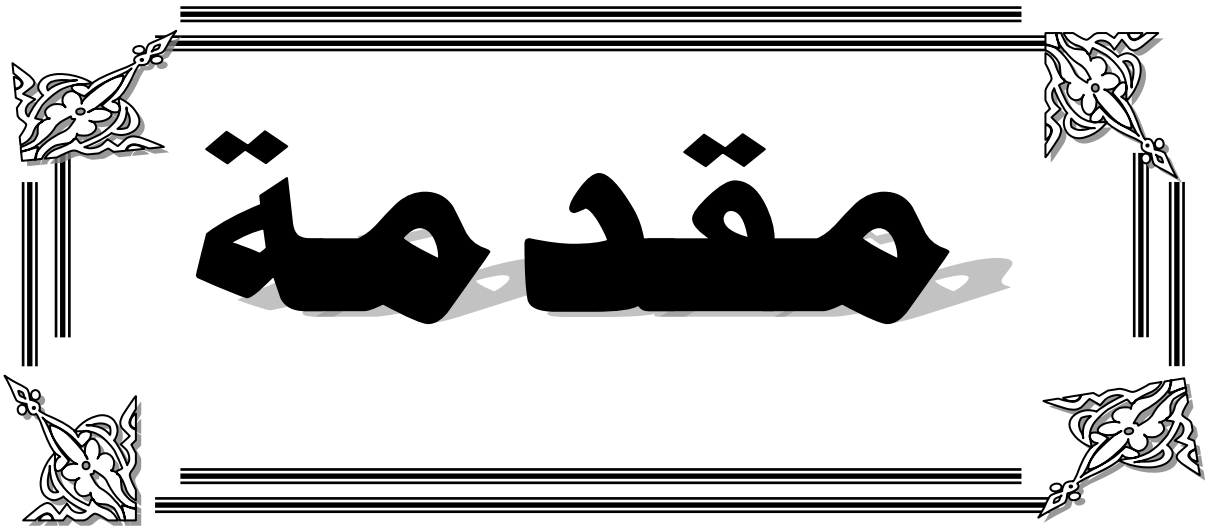


ل رقم 58: ه بتقييم الألعاب الالكترونية

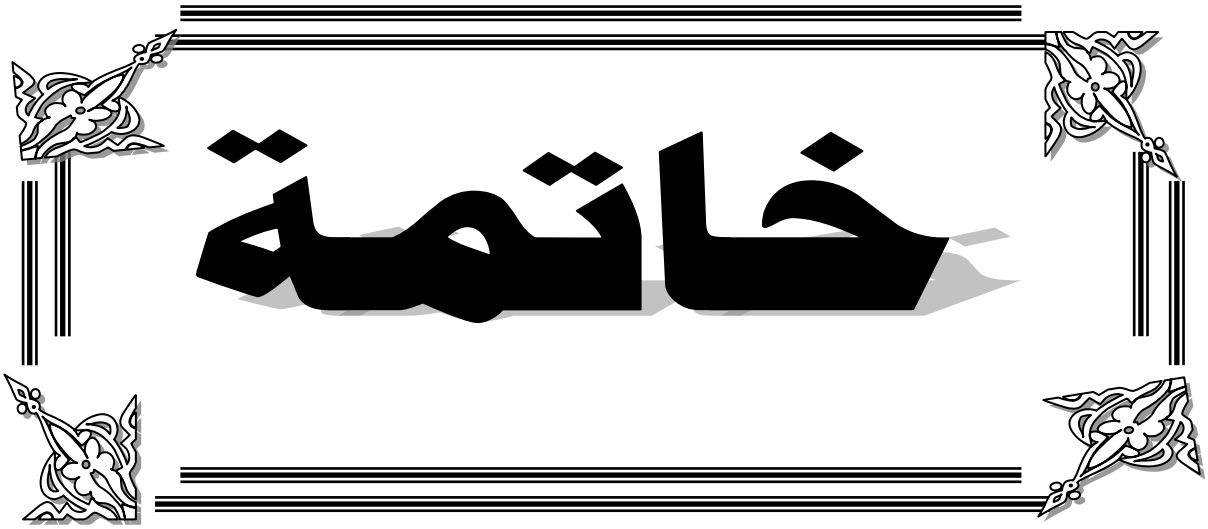
فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
مة	أ
كر	ج
داء	د
الفصل الأول :الإطار المنهجي للدراسة	
الدراسة.	4
ت البحث.	5
يار الموضوع.	6
لدراسة.	7
الدراسة.	7
سة وأدواتها.	8
اسة والعينة.	10
اهيم	12
الفصل الثاني: الأنترنت وتسويق الترفيه	
هيد	**16**
، الاول: والافتراضية	17
، الأول: الانترنت	17
، الثاني : لشبكة الانترنت	21
الثالث : والتسويق عبر النات	23
ث الثاني. ية ومستقبل صياغة الترفيه	
، الأول: لالكترونية وتاريخها	29
، الثاني: كترونية واقتصادياتها	33
، الثالث: ناعة الترفيه	44
لاصة	46
الفصل الثالث: المراهقة	
هيد	48

، الأول: المراهقة	49
، الثاني: المراهقة	49
، الثالث: ، المراهقة	50
، الثاني : وتحولاتها	52
، الأول: ب فترة المراهقة	52
، الثاني: سرة للمراهقة	53
لمب لث: كلات المراهقة.	54
الفصل	57
الفصل الرابع: الإطار التطبيقي للدراسة	
دراسة الميدانية	
، الأول: الكيفي لجداول وأ ور الأول	60
، الثاني : الكيفي لجداول وأ ور الثاني	62
، الثالث: لجداول وأسئلة المحور الثالث.	67
، الرابع: لجداول وأسئلة المحور الرابع	98
؛ العامة	120
، الدراسة	121
اتمة	124
لمراجع	
حق	
وضوعات	
الجداول شكال	


مقدمة

قائمة المراجع


خاتمة

فهرس الجداول والأشكال

فهرس المحتويات

حت ملية حول معي عل لوجيا ديثة وما لوجيا لمات سفة صة، سلة ن زات عية ادة، ات لابع طع، تي عب نبؤ ا، مي اية رن ضي ان زيد اتف ما يلتا صال سية، حتى برت اسيب تي برت سار مالات يث هلت هام فراد في صر لوجيا لومات سبح ن مهل صول لى لمات كل ظم ريع ن لال واس ب خصية .

زت بكة رنت سبح في دمة زات ورة لماتية ون فس ،حيث طت لك بكة فراد ضهم فض في ميع ماء نيا؛ عل ن عالم ية نيرة، ذ وي لك ننية ما ائلا ن لمات سمل افة حي رفة سانية ن: وم، وجيا، لوم سانية فية، مال رية، رفية، اب، سائل يهية برها، قد زت بكة رنت ن ين سائل صال في هولة خدام رعة نشار ذ تطيع رد ادي ن حر ين حاته هولة بسر مايلة.

شك ن ندم لوجي ائل في لوجيا لمات سالات دي يز صر الي؛ علنا لق لى ذا صر، صر مي؛ ما نير لى ساع لاق خدام.

ترنت وبـ باره سمة يزة ذا صر، ترنت خدمها افة نات تمع اقية دودة خل،و ات تمع مرية. راهقين التي حوذتم ذه التكنولوجيا سبح رنت زو افة لات ياة تماعية سيلة صال ادل كار لومات بضاً لات صادية ياسية برها، أمر دي تب ليه ن ي نمع جز من اركة في ذا ندم لوجي قمي ئل، شك نه لف من.

غم ائدة ظيمة تي ند قها بكة رنت في افة لات ياة، لا نها في قت اته ند كل طرا لى خدميها ف عالم الإنترنت اسمه " باب ترونية تحقق دخولا ت من الناحية الاقتصادية بشكل مميز . ت صناعة " باب ترونية لك لأن الإنترنت يعني أن ينتقل الإنسان بغرامه هاز التلفزيون إلى جه ن الألعاب على الإنترنت ن إمكانية ن الألعاب الإلكترونية التي أنفق فيها ملايين الدولارات وتسويقها .ف أسهم في إيجاده انتشار الإنترنت عالي ا رعة Broadband افيكس ووجود الألعاب التي تتوافق مع مختلف مزجة حقيق الأرباح من الألعاب الإلكترونية. ج الاقتصادية بة، إلى وجود اشتراك شهري والإ لخدمات ضافية ابقات

ترونية عزوفه فترة طويلة عن رعاية الألعاب الإلكترونية الصناعة السينمائية بشكل أكبر .

لدراسة:

بات الجدول وتحليلها نستخلص النتائج التالية:

- ن الذكور والاناث نية وهذا راجع الى اختيارنا عن طريق عينة كرة الثلج.
- سين يفضل ل الشبكة ومواقع التسلية والترفيه
- ضل ة أكثر من الانواع الأخرى،في حين ك يفضلن لغامرات .
- دي الجنسين هي لاثارة اعجابهم واستخدامها حيا الحديثة.
- للألعاب الالكترونية بحيث يجدون متعة وحرية كبر. لجنسين وقتا كبيرا في ة أكثر من ساعتين وبشكل مي.
- رونية نتجت عنها سلوكيات في أكثر سلبيا ثر من بياتها.
- كترونية،وتمثل الفئة العمرية الصغري الأكثر تأثرا الفئة الكبري.
- دراية بزمن ومكان اللعبة وم المراهقين يرون أن هي جيدة في اغلبيتها.

، الدراسة:

سيات

مدراسة فإن الباحث يوصي بما يلي:

1. التربويين الأمور اطة ب م والجوانب السلبية لإلكترونية لك عمل على زيز بية والحد من ار ، السلبية ت وخارج المترل.
2. كز وطني/ ربي لإجراء بحوث ذات صلة با اب ع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية ربية.
3. د صنيف لأ لإلكترونية غرار " س نيف يات فيهية"Entertainment Software Rating Board(ESRB ون جع ى سب الأعمار وكذلك ى ، كل لعبة عبر ، مختصرة اليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
4. ذب والإثارة والتشويق - ، الإلكترونية شائعة نشار- ب الكترونية تقاليد المجتمعات الإسلامية ربية.
5. تمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق لكترونية شائعة الانتشار.
6. تاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعا ت الإسلامية والعربية.
7. في يم صص لترفيه لم هق ن ب الإلكترونية (اضية السباحة ولعب الكرة بأنواعها وغيرها من شطة فائدة على الم هق ناحية ا سمية نمسية بقلية.

8. - ، الوالدين للعب لا يزيد عن عتين ارسة اللعب
فترات راحة كل 15 يقة، ت في ممارسة باقي
ة اليومية.

9. ن يصادقوا أبناءهم ة الألعاب الإلكترونية شغلوا
الهم ويضيعوا بأنفسهم الأموال التي جمعوها من
لمهم.

10. - ولة القيام بعمل مراقبة في الأسواق من
لكترونية، دث مع طة بديو ، وغيرها. ن لجان هذه
لماء في الاجتماع، و م لامي تحدد من هذه
ار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض
ئ ديننا.

لجداول :

لجدول	الجدول	فحة
	شكال المحور الأول	
01	دول و ف المبحوثين حسب الجنس	60
02	دول و يف المبحوثين حسب السن	60
03	ول و بحوثين حسب الحالة الاجتماعية	60
04	ـ المبحوثين حسب مستوى الدخل	61
05	ـ المبحوثين حسب المستوى التعليمي	61
06	ول المبحوثين حسب مكان الإقامة	61
	شكال المحور الثاني	
07	دول و بن حول التفاعل مع خدمات الإنترنت	62
08	دول و ثين حول النشاطات التي توفرها لهم اءات راضية	63
09	حوثين حول المواقع المفضلة على الفضاء راضي	64
10	دول و ن حول التفاعل مع الفضاء الإفتراضي فيهي.	64
11	دول و يوضحان بالنشاطات التي توفرها الإفتراضية.	65
12	ول و يوضحان ن وعلاقته : لدى المبحوثين	65
13	دول و يوضحان فير قته بالمواقع التي يفضلها توثين	67
	جداول لمحور الثالث	
14	ول و يوضحان إقتناء الألعاب الالكترونية	67
15	ول و يوضحان حوثين حول التعرض.	67
16	دول و يوضحان حوثين حول التعرض.	68
17	دول و يوضحان حوثين حول ب المفضلة .	68

18	دول و	يوضحان	محوثين حول	ـ التي يملكها.	69
19	دول و	يوضحان	محوثين حول	بتعرضون معهم.	**69**
20	دول و نرونية.	يوضحان	محوثين حول	ض للألعاب	**70**
21	دول و	يوضحان	المبحوثين	عاب الالكترونية .	**70**
22	دول و	يوضحان	حوثين حول	لتعرض.	**71**
23	دول و ترونية.	يوضحان	محوثين حول	ناب بالألعاب	**72**
24	دول و ترونية.	يوضحان	حوثين حول	ء إلى الألعاب	**72**
25		ياني يوضحان		قته بعملية الإقتناء	**73**
26		ياني يوضحان ترونية		لتعليمي وعلاقته لألعاب	**74**
27	دول و	يوضحان	س وعلاقته	التعرض	**75**
28	دول و	يوضحان	س وعلاقته	اب المفضلة.	**76**
29	دول و	يوضحان	ن وعلاقته	اب المفضلة	**77**
30	دول و	يوضحان	س وعلاقته	ـ التي يملكها.	**79**
31	دول و	يوضحان	ن العلاقته	ـ التي يملكها.	**79**
32	دول و اهق	يوضحان	س وعلاقته	ن يتعرض معهم	**83**
33	ول و اهق	يوضحان	ن وعلاقته	ن يتعرض معهم	**83**
34	ول و	يوضحان	ن وعلاقته	التعرض	**85**
35	دول و	يوضحان	فير	لاقته بدورية التعرض	**86**
36	دول و	يوضحان	س وعلاقته	لتعرض	**87**
37	دول و	يوضحان	لتعليمي وعلاقته	التعرض	**88**
38	دول و	يوضحان	فير	ه بمدة التعرض	**89**
39	ول و	يوضحان	فير	ه بمدة التعرض	**90**

40	.ول و سم معيشي وعلاقته بمدة التعرض	**91**
41	.ول و يوضحان فير ب الإعجاب	**93**
42	.ول و يوضحان فير ـ اللجوء إلى الألعاب ترونية	**94**
43	.ول و يوضحان فير قته بأسباب اللجوء إلى الالكترونية	**95**
44	.ول و يوضحان فير ته بأسباب اللجوء إلى الالكترونية	**96**
ال المحور الرابع		
45	.ول و ـ المبحوثين حول قوة التأثير لإلكترونية	**98**
46	.ول و جابات المبحوثين حول التأثير	**98**
47	ناتجة عن الألعاب الالكترونية	**99**
48	ن إجابات المبحوثين حول ثناء التعرض	**106**
49	ن إجابات المبحوثين حول كان اللعبة	**107**
50	ـ ورس ابات المبحوثين حول ول اللعبة في	**107**
51	ن إجابات المبحوثين حول الألعاب	**108**
52	ن إجابات المبحوثين حول ناء الخسارة	**109**
53	ن إجابات المبحوثين حول اب الالكترونية	**109**
54	ن إجابات المبحوثين حول ـعلاقته بدرجة ـأثير	**110**
55	ن إجابات المبحوثين حول علاقته بدرجة أثير	**111**
56	ن إجابات المبحوثين حول ـعلاقته بدرجة أثير	**112**
57	ن إجابات المبحوثين حول لاقته بقوة التأثير	**113**
58	ن إجابات المبحوثين حول لاقته بشعورهم اللعب	**114**
59	ن إجابات المبحوثين حول ـعلاقته بزمن	**116**

	ن اللعبة	
60	ن إجابات المبحوثين حول السن بإمكانية ـاث في الواقع	**116**
61	ن إجابات المبحوثين حول الألعاب	ـعلاقته بمعرفة **117**
62	ن إجابات المبحوثين حول لخسارة	ـلاقته بالتصرف **118**
63	ـول و جابات المبحوثين حول لإلكترونية.	ـعلاقته بتقييم **119**

قائمة المراجع

المراجع:

1. ي مرسلي: علوم الاعلام والاتصال، ط 3 ن المطبو لجامعية، ائر، 2007.
2. عظمي كتوراه في علوم الاعلام والاتصال، ديوان ، الجامعية، 2009.
3. تار عمر: رة، عالم الكتب، القاهرة، 1429، 2008.
4. ر رضا: سة في المراهقة، دار التو الإسلامية، 2000.
5. عبد الغني: والموجة الرقمية الثانية، ط 1، ر والتوزيع، هرة، 2008.
6. هارتلي: الابداعية – نتج الثقا نولوجيا والعولمة، جمة: السيد الرفاعي، ها المجلس الوطني للثقافة والفنون داب المعرفة، يت، اي 2007.
7. نصار: ن على رنت – ر رنت ات المرجعية كتاب دوري – سنوي، الثاني، الثاني، شروق، هرة، 2001.
8. ية محمد شتا ، لامية، مركز الاسكندرية للكتاب، 2002.
9. زرواتي: ية البحث العلمي في تماعية، ط 1، 2002.
10. جلال: راهقة، دار ال ربي، ط2، 2003.
11. جلال: جلال: دار الفكر العربي، ط 2، 2003.
12. محمود عوض: م النفس النمو، " فولة– اهقة– خوخة" ة الجامعية، 1999.
13. أبو العزم: م الغني.
14. دمان الدنداني: لامية لشبكة رنت– ماتها في مجال الاعلام – ط1، ، الجامعية، وت.2001.
15. ة والتنمية – د 1، صدر عن المجا طفولة والتنمية.
16. د الحميد: راسات الاعلامية، ط 2 لم الكتب. رة، 2004.
17. مسعود " اد اللامادي و عات الإدمان"، البحرين – البحرين، الدولي: ، منشورات جامعة البحرين، أ يل 2009.
18. ت، توفيق عبد المنعم: والعوالم اضية.

الأطروحات:

19. فلاق: وألعاب الفيديو- في القيم ثيرات- وراه في علوم علام صال، ،كلية العلوم السياسية علام، الاتصال،جامعة زائر، 2008-2009.

20. سليمان: تخدام رنت الجزائريين وسلوكياتهم (ميدانية)، ة لنيل شهادة ستير لاعلام والا ال، علام والاتصال، لية سياسية علام، الجزائر، 2007-2008.

21. فاطمة: استخدام رنت المكتوبة في الجزائر، م الاعلام صال، م السياسية علام م والاتصال،جامعة ائر، 2008 - 2009.

22. حمد ضيدان يدان دواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة لرياض، صول على درجة ماجستير ديمية لعلوم الأمنية، قسم العلوم الاجتماعية ، 1424 ـــ.

23. بد العزيز: هارات الحركية لمرحلة التعليم المتوسط في ستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، صص: الرياضي التربوي،2007-2008.

24. حمد بش، قيراط: ، واشباعات رنت- شباب الامارات العربية حدة-، انية والاجتماعية- تنة ،عدد 12 ة الاقتصادية لأشغ ل اعة، ائر، ان 2005.

25. بومدين: ، على القيم نماعية رة لنيل شهادة الماجستير، ، كلية الآداب والعلوم نماعية ماع والديموغرافيا، 2009-2010.

26. موسى: ورتفعي الذكاء الوجداني لدى المراهقين، مقدم طلبات نيـ ماجيستير، لوم الاجتماعية، قسم علم النفس با، تخصص علم النفس ، 2013/2012.

الأجنبية:

27. drug. Medical, psychological, and social fact, England .penguin books middesex. lauri, 1967.

28. schilit r, gramlevge 1991, surge and behavior asaurceboak far the helping professing land an new deli: sage publication.

إلكترونية:

1. معلومات وتطبيقاتها-www.abahe.co.uk-internet
2. د العزيز الهدلق: بيات الألعاب ترونية من قبل طلاب مدينة الرياض السعودية.www.alukah.com
3. لله المنشاوي: رنت - يفه، يته، جرائمه.www.minshawi.com
4. العلى: فيها الافراط في الالعاب الالكترونية. http://www.aleqt.com
5. http://www.c.arif.orz/ udesc.pnp? optim.com
6. http://www.aleqt.com/2007/07/02/article_9280.html
7. http://www.c-arif.org
8. http://www.c-arif.org
9. http://www.c-arif.org
10. http://www.c-arif.org
11. http://www.forumshbwah.maktoub.com

المسيلة

سانية والاجتماعية

ـلام والاتصـــال

ة استبيـــان ـول:

الترفيه الافتراضي على شبكة الانترنت

اسة عاب الإلكتـــرونية لراهقين

ـذ لنيل شهادةالماستر ـلام والاتصال– ـ اتصال–

مـــ ـــداد: شـــ لأستـــاذ:

❖ جهـــ . خـــ جة. ن بوقـــرة

حظة: علامة (×) لإجابة المناسبة.

على الأسئلة التي تتضمنها الاستمارة ونحيطك علما

ـا لن تستعمل إلا لغرض ا وشكرا مسبقا.

السنة الجامعية
2012- 2013

الأول: **الشخصية:**

1. **نس:** كر ☐ ى ☐
2. **سن:** ن 13- 15 ☐
   ن 16- 18 ☐

3. **الة نماعية:**
   مع الأب ☐
   مع أم ☐
   والدين ☐
   أخرى ☐

4. **وى ا يمي:**
   سط ☐
   وي ☐
   طع دراسة ☐

5. **ان قامة:**
   ة حض ية (ينة) ☐
   ة ريفية ☐

الثاني: مام ءات الافتراضية فيهية:

1- خدمات الانترنت(لافتراضي)؟

م ☐ لا ☐

2- هي النشاطات التي ماءات الافتراضية؟

مالية ☐

فية افية ☐

يهية ☐

ماعية ☐

3- واقع التي ت الفضاء الافتراضي؟

بمية ☐

ت لية لعاب ☐

مارية ☐

4-

ماعلك الافتراضي (فيهي) كون:

ابته ☐

رته ☐

عه ☐

الثالث: ن التعرض لأ ب ترونية.

1- عاب الإلكترونية ن خلال:

- ☐ رنت (ميل)
- ☐ مراء
- ☐ ا سخ
- ☐ تعارة

2- لكان الذ ي ت رض به لأا لكترونية؟

- ☐ لإنترنت
- ☐ تزل
- ☐ لألعاب

3- ا ي ط ا نية المفضلة لديك؟

- ☐ اب رات
- ☐ اب ال
- ☐ الرياضية
- ☐ اب وارع
- ☐ لأنواع

4- عاب التي تملكها؟

- ☐ ن 1 ل 5
- ☐ ن 5 ل 10
- ☐ 10 فوق

5- ارسة الألعاب ترونية (لافتراضي)؟

- ☐ ردك
- ☐ أصدقاء
- ☐ د العائلة
- ☐ لا تعرفهم

6- هي ألعاب الالكترونية؟

- ☐ مي
- ☐ وما وم
- ☐ الأسبوع
- ☐ ت الفرصة ت الفرصة

7- ء تعرضك للألعاب الالكترونية؟

- ☐ احا
- ☐ ـ النهار
- ☐ اءا
- ☐ بلا

8- من ة الألعاب الالكترونية؟

- ☐ ن اعة ل 3 سا
- ☐ ن 3 إلى 6 سا
- ☐ ن 6 إلى 9 سا
- ☐ ن 9 سا فوق

9- جبك في هذ يهية الإلكترونية؟

- ☐ القصة
- ☐ وان سوم
- ☐ بناريو اللعبة
- ☐ الفوز

10- اذا جأ لى لإلكترونية

- ☐ لفراغ
- ☐ ت إعجابك
- ☐ كنولوجيا الحديثة
- ☐ غة خدمة

الرابع: مدام هذا النوع من الترفيه راضي(لإلكترونية):

1- ألعاب الإلكترونية؟

- ☐ ثيرا
- ☐ عا ما
- ☐ تؤثر
- ☐ دري

2- ، هذا التأثير؟

- ☐ نابي
- ☐ لبي
- ☐ دري

3- ، أثرت في ت التي نتجت عنها:

ارة التالية:

بارة	**افق مدة**	**افق**	**افق حد ما**
نني من التلاعب والسيطرة مما لا يمكن لحياة الحقيقية.			
ضي وتلبي بعض تصوراتي غير الواقعية.			
وي على مخالفات شرعية عقائ ية.			
ممارسة ألعاب الانترنت ب الى ب صحية			
الانترنت قد أداء الصلاة في تها.			
المسئولة بطيئة فيما يتعلق مة والسياسات الصلة بأ اب رنت عاتها			

بارة	افق مدة	افق	افق حد ما
قد تؤثر سلبا على الأداء اسي.			
قد تقود البعض إلى ياقة ريقة متهورة.			
دي إلى عزلة بعض اللاعبين فراد الأسرة.			
مة ألعاب الانترنت قد يؤدي كل نفسية.			

4- شعورك تتعرض لأ لكترونية:؟

ثارة ماس ☐

اضية(ن الواقع) ☐

آخر .....

5- تعم كان الذي تج داث داخل اللعبة؟

م ☐ لا ☐

6- يمك الأحداث في الواقع؟

م ☐ لا ☐

ذا؟ ....

7- ل صدر هذه عاب؟

م ☐ لا ☐

8- ا تخسر ل:

من اللعب ☐

ة حتى الفوز ☐

لبعض الوقت ☐

بالاحباط ☐

9- ع من الترفيه الافتراضي (لإلكترونية):

بدة تدا ☐

يدة ☐

سطة ☐

عيفة ☐

الدراسة:

الية إلى التعرف على ات لإلكترونية راهقين مدراسة

لمي نية ، على 60 اهقا، لغرض عداد استبيان ة من 32 الا

ىلى محاور ة الثلاثة.

أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع ين الى

لإلكترونية ، في نفوس المراهقين، و لوجيا أو لمأ الفراغ

هقين أن لممارسة الألعاب الإلكتر فمن التأثيرات

سمت الى ست فئات الدينية، ية والنفسية صحية

كل فئة عدد من الاثار السلبية يرا سة عددا من

صلة بالنتائج أهمها: الأمور الاحاطة بأهم الجوانب

ك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد

انب السلبية.

Le résumé

Cet étude pour but à identifier les impacts des jeux électroniques sur les adultes ; cet étude empirique sur les adultes , donc on a préparé une formulaire de questionnaire contienne de 32 questions se divisent sur les trois chapitres de la thèse .

- Ce mémoire a conclut plusieurs des résultats :

. plein de circonstances poussent les adultes à prendre en considération ces jeux électroniques telles que l'influence sur les âmes des adultes et leur usage électronique ou bien combler le vide.

. on a vu dans les réponses des répondants que l'usage des jeux électroniques a eu beaucoup des conséquences différentes elles se subdivisent au six catégories entre religieuses , Académiques ,sociales, psychiques et sanitaires .

En fin , on constaté que l'étude a donné plusieurs des recommandations étroitement liées aux résultats:

Les parents et les gens spécialistes a la rééducation il leur faut prendre en relief les différents cotes soit positifs ou négatifs des jeux électroniques et ceux –ci a pour but l'amélioration des cotes positifs que les cotes négatifs .