الجمهوريّة الجزائريّة الدّيمقراطيّة الشّعبيّة

République Algérienne Démocratique Et Populaire

وزارة التّعليم العالي والبحث العلميّ

جامعة أكلي محند أولحاج

– البويرة–

كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية

قسم: التـــاريـــخ

التخصص: إتصال وعلاقات عامة

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université Akli Mohand Oulhadj –Bouira-

Tasdawit Akli Muhend Ulhag – Tubirett-

العنــوان:

أثر الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت على المراهقين

مذّكرة مقدّمة لنيل شهادة الليسانس في الاتصال و العلاقات العامة

من إعداد الطالبين:

- يحياوي ديهية
- رجدال هنية
- بوزنزن أحلام
- دوادي أميرة

تحت إشراف الأستاذ(ة):

سبع فضيلة

السنة الجامعية: 2020/2019

شكر وتقدير

عملا بقول الرسول ﷺ " من لم يشكر الناس لم يشكر الله".

نتوجه بجزيل الشكر والامتنان والتقدير إلى الوالدين الكرام و كل من ساعدنا

من قريب أو من بعيد على إنجاز هذا العمل ولو بالكلمة

الطيبة والدعاء .

ونخص بالذكر الدكتورة" سبع فضيلة" التي تفضلت بالإشراف

على هذا العمل.

كما نتوجه بالشكر والتقدير إلى كل أساتذتنا في كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية

بجامعة البويرة .

فأقول لهؤلاء جزاكم الله كل خير.

فهرس المحتويات

العنوان	الصفحة
شكر وعرفان	
فهرس المحتويات	
مقدمة	
الجانب المنهجي للدراسة:	**6-2**
1-مشكلة الدراسة	**2**
2- تساؤلات وأهداف الدراسة	**2**
3- أهمية و أسباب اختيار الموضوع	**3**
4- طبيعة الدراسة ومنهج البحث	**4**
5- الدراسات السابقة	**4**
6- تحديد المصطلحات	**5**
الفصل الأول: ماهية اللعب والألعاب الإلكترونية	**20-08**
تمهيد	**08**
المبحث الأول: ماهية اللعب	**09**
1-تعريف اللعب	**09**
2- أهمية اللعب10	
3- وظائف اللعب	**11**
4- تقسيمات اللعب	**12**
المبحث الثاني: ماهية الألعاب الإلكترونية	**15**
1- تعريف الألعاب الإلكترونية	**15**
2- -نشأة الألعاب الإلكترونية	**16**
3- أنواع الألعاب الإلكترونية	**17**
4- مجالات الألعاب الإلكترونية	**19**
الفصل الثاني: المراهقة و تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين	**38-22**
تمهيد	**22**

المبحث الأول: المراهقة	23
1-مفهوم المراهقة	23
2- خصائص المراهقة	24
3- مشاكل المراهقة	25
4- حماية المراهق من مخاطر الانترنت	26
المبحث الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين	28
1- تأثر المراهق بالألعاب الإلكترونية بين الشكل و المضمون	28
2- البيئة الاجتماعية لتأثر المراهق الجزائري بالألعاب الإلكترونية	29
3- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر	32
4- التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية	36
1- إيجابيات الألعاب الإلكترونية	36
2- سلبيات الألعاب الإلكترونية	37
الخاتمة	40
قائمة المراجع	42
ملاحق	46

مقدمة

اهتمت الكثير من الدراسات و الإحصائيات و الحقائق المهمة بالألعاب الالكترونية وتأثيراتها المباشرة على سلوك مستخدميها و فهم آثارها المتفاوتة على فئة الشباب و الأطفال المراهقين في ظل ما تشهده تلك الألعاب من إقبال كبير من خلال نظامها التفاعلي و التقنية المتطورة المستخدمة في تنفيذها و صناعتها . فالألعاب الالكترونية تعرف بأنها سلعة تجارية تكنولوجية حيث أنها جزء صغير من العالم الجديد الذي نشئ من الثقافة الرقمية الحديثة و بالرغم من أنها ممتعة و مسلية إلى أن هذه الألعاب تأثر على الفرد و المجتمع بطرق متعددة، وقد الحظ بعض الباحثين وجود تأثيرات سلبية على سلوك المراهق من حيث انعكاس أساليب العنف و سلوكيات السلبية التي لا تنتمي إلى قيمنا الإسلامية العظيمة و عاداتنا و تقاليدنا العربية الأصيلة. كما يمكن الاستعانة بالألعاب الالكترونية في العديد من المجالات الهامة مثل التعليم,حيث يمكن استخدام هذه الألعاب كواحدة من الوسائل التعليمية ما يجعل التعليم من الأمور الممتعة للمراهقين ,حيث يمكن استخدام هذه الألعاب الالكترونية مثل محاكاة في تعليم الأمور الصعبة و المعقدة .و لكن الإفراط في الألعاب الالكترونية و الاستخدام الخاطئ لها و الخطأ في استخدام الألعاب لعمر الشخص مثل العاب الفيديو العنيفة يؤدي إلى زيادة مستويات العنف عند المراهقين,حيث إن لعب هذه الألعاب بشكل كبير قد تؤثر على تحكم المراهق بنفسه في العنف الموجود في اللعبة,و كلما زاد العنف في اللعبة زادت مكافأة المراهق.

تؤدي الألعاب الالكترونية حسب العديد من الدراسات إلى العزلة عند المراهقين و تشويش تفكيرهم بين العالم الافتراضي و العالم الحقيقي,و قد لا تؤثر على المراهقين فقط بل أيضا لها تأثير على الشباب كما تسببت في ضياع الوقت عند المراهقين و تسيطر على عقول من يمارسونها و تؤدي إلى إدمانها وإحداث العديد من المشاكل الصحية و مشاكل في التركيز و التواصل مع الآخرين.

الجانب المنهجي للدراسة:

1-مشكلة الدراسة

2- تساؤلات وأهداف الدراسة

3- أهمية و أسباب اختيار الموضوع

4- طبيعة الدراسة و منهج البحث

5- تحديد المصطلحات

6- الدراسات السابقة

1-تحديد مشكلة الدراسة:

تعرف مرحلة المراهقة تداخل عوامل جسمية و عقلية وانفعالية، لأنها مرحلة انتقال بين الطفولة والرشد، حيث يتصف الفرد في هذه المرحلة بمجموعة من السمات كالرغبة بالتفرد والانعزال عن الأسرة، والتعلق بمجتمع الرفاق والميل إلى المحرمات وقد يتعرض المراهق إلى أزمات نفسية وسلوكية نتيجة عدم فهمه العميق لطبيعة هذه المرحلة من قبل الكبار وضعف الرقابة على سلوكه.

أصبحت الألعاب الإلكترونية تحاكى العالم الحقيقي في تصورها، وسهولة الحصول عليها وممارستها في أي وقت وأي مكان، حيث أصبحت وسيلة ذات تأثيرات ايجابية وسلبية يتطلب دراسات لمعرفة مدى تأثيراتها على المراهقين، أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار المختلفة الناتجة عنها، حيث هناك قلة الوعي في ممارستها واستخدامها بشكل صحيح، فباتت هذه الألعاب بالنسبة للمراهقين كهواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، فهي تجذبهم بمحتواها وتقنياتها في الخيال والمغامرة، وهذا ما جعلنا نتجه نحو الطرح الإشكالية التالية:

ما هي الآثار التي تخلفها ممارسة الألعاب الالكترونية على المراهقين ؟

2- تحديد التساؤلات وأهداف الدراسة:

2-1- تحديد تساؤلات الدراسة:

لقد أدرجت مجموعة من التساؤلات الفرعية المتمثلة في:

1-ما هي البيئة الاجتماعية للألعاب الإلكترونية لدى المراهقين؟

2- ما مدى تأثر المراهق بالألعاب الإلكترونية على المراهقين؟

3- ما هي الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية؟

4- ما هي الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية؟

2-2- أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى تقصي أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين من خلال تحقيق جملة من الأهداف المتمثلة في:

1-معرفة الخصائص العامة والاجتماعية والنّفسية للأفراد.

2- معرفة أنواع الألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين.

3- معرفة درجة إقبال المراهقين على الألعاب الإلكترونية ودرجة التعلق بها كونها ظاهرة جديدة في المجتمع الجزائري.

4- معرفة الآثار الإيجابية والسلبية جراء استخدام الألعاب الإلكترونية.

3- أهمية وأسباب اختيار موضوع الدراسة:

3-1- أهمية الدراسة:

تتضح أهمية الدراسة لموضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين من جوانب عدّة:

-أهمية تأثير الألعاب الإلكترونية بسبب الانتشار الكبير لها في المجتمع الجزائري.

- أهمية الفئة المستهدفة بالدراسة المتمثلة بشريحة المراهقين في الانتقال بين فترة الطفولة التي تتسم بالبناء المعرفي والسلوكي، ومرحلة الشباب التي تتسم بالعطاء والإنتاج.

- فهم تأثير الألعاب الإلكترونية على الجمهور.

- الخروج بنتائج وتوصيات من هذه الدراسة من شأنها وضع برامج عملية، يقوم بتطبيقها شريحة المراهقين وأولياء الأمور والجهات الرسمية للاستخدام الأفضل للألعاب الإلكترونية.

3-2- أسباب اختيار موضوع الدراسة:

أ-الأسباب الموضوعية:

-أهمية الموضوع على المستوى العالمي ككل وليس على المستوى الجزائري فقط.

-قلة الدراسات الأكاديمية حول الموضوع حيث يستحق الأبحاث للإسراع نحو إيجاد حلول حقيقية و فعّالة تعالجه.

-جدية موضوع الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت ومدى تأثيرها على المراهقين.

ب- الأسباب الذاتية:

-الميل والرغبة الشخصية لدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين.

-معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية في جميع بلدان العالم خاصة في الجزائر.

-معرفة الأفكار والقيم التي تحاول غرسها في الأوساط الاجتماعية والتي تجعل المراهقين يقضون ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية.

4- طبيعة الدراسة ومنهج البحث:

-إنّ موضوع دراستنا يهدف غلى الكشف عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين المستخدمين لها، لذا اتبعنا المنهج الوصفي الذي يتعلق ببحث ما هو كائن ولا يحكم على الواقع كونه جيدا أو رديئا.

-يهتم المنهج الوصفي بالتعرف على معالم الظاهرة أو المشكلة وتحديد أسباب وجودها على صورتها القائمة بالفعل، ويشمل تحليل البيانات وقياسها وتفسيرها، والتوّصل إلى وصف دقيق للظاهرة أو المشكلة ونتائجها.

-ويعرف المنهج الوصفي بأنه:" طريقة لوصف الظاهرة المدروسة وتصويرها كميا عن طريق جمع المعلومات عن المشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة.

5- الدراسات السابقة:

أ-الدراسة الأولى:

أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل "رسالة ماجستير من إعداد الباحث"مريم قويدر" بقسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر-03- أجريت في سنة 2012/2011 بالجزائر.

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل، لأنها أصبحت مصدر الترفيه والتسلية من طرف هذه الفئة لأنهم أوقات هامة في اللعب.

ما هو أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل؟

ب- الدراسة الثانية:

أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسة للتلميذ الجزائري ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر من إعداد الباحثة "أميرة مشري" في علوم الإعلام والاتصال تخصص – اتصال وعلاقات عامة – جامعة العربي بن مهدي أم البواقي سنة 2017/2016.

سعت في الدراسة إلى الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية للتحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي.

ما هو أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري؟

6- تحديد المصطلحات:

أ-تعريف الأثر:

لغة: جمع آثار، علامات أو وشم مختلف من شيء ما، "آثار أقدام"، " آثار عجلات، الرمل."

اصطلاحا: تعرفه موسوعة علوم الإعلام والاتصال بأنه: نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤثر ما، الأثر نتيجة الاتصال، وهو يقع على المرسل والملتقى على السواء وقد يكون الأثر نفسي واجتماعي ويتحقق أثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الأخبار والمعلومات والترفيه والإقناع وتحسين الصورة الذهنية.

إجرائيا: نقصد بالأثر في دراستنا هذه هو التغيير الحاصل على المراهق نتيجة استخدامه للألعاب الإلكترونية.

ب- تعريف الألعاب الإلكترونية:

اصطلاحا: هو نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

إجرائيا: هي عبارة عن مجموعة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها المراهق عبر الانترنت ويستخدمها عن طريق أجهزة إلكترونية للتسلية وترفيه وملأ الفراغ.

ج- تعريف المراهقة:

لغة: ترجع لفظة المراهقة إلى الفعل العربي (راهق) الذي يعني الاقتراب من الشيء، فراهق الغلام فهو مراهق – أي قارب الاحتلام – ورهقت الشيء رهقا قربت منه، والمعنى هنا يثير إلى الاقتراب من النضج والرشد.

اصطلاحا: المراهقة تعد امتداد لمرحلة الطفولة، وإن كان هذا لا يمنع من امتيازها بخصائص معينة تميزها من مرحلة الطفولة.

إجرائيا: هي تلك الفترة التي تلي البلوغ وتتميز بنوع من النمو المتسارع في نواحي الحياة العضوية والنفسية والاجتماعية والعقلية، بحيث تسمح للفرد من زيادة الاقتصاد على نفسه وتطوير مهاراته الاجتماعية والدراسية.

الفصل الأول

اللعب والألعاب الإلكترونية

تمهيد:

إن اللعب نشاط حر غير مفروض، ويقوم به الفرد من تلقاء نفسه. ولا يهدف إلى غاية أو نتيجة فهو نشاط موجه أو غير موجه تستغل فيه طاقة الجسم الحركية والذهنية، حيث يمتاز بالسرعة والخفة والفرق بين اللعب والجد. أما الألعاب الإلكترونية فهي سلعة تجارية تكنولوجية وجزء صغير من العالم الجديد والذي نشأ من الثقافة الرقمية الحديثة، وبالرغم من أنها ممتعة ومسلية إلا أن هذه الألعاب تؤثر على الفرد والمجتمع بعدة طرق متنوعة.

المبحث الأول: ماهية اللعب

1. مفهوم اللعب:

لغة: "كما ورد في قاموس المحيط، بأنّه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد، وهذا يعني اتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل."

يعرف جود اللعب: " بأنّه فاعلية ممتعة تؤدي لذاتها، والفاعلية هنا تحوي ضمنا نشاطا وحركة كما أنها تزود صاحبها بالسرور."

يعرفه بياجيه: " بأنّه عبارة عن عملية تمثل أو تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلآئم حاجات الفرد."

جاء أيضا في علم النفس: " أن اللعب هو ضرب من النشاط الجسدي ينطوي على هدف رئيس هو اللذة و المتعة الناجمة عن ذلك النشاط."

يعرفه محمد عدس: " أنه استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد، ولايتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركية جسمية."[1]

نظرا لتعدد تعريفات اللعب، من المفيد عرض سماته، وعليه فاللعب يتصف بأنه:

- ✓ فاعلية ممتعة يؤديها الفرد لذاتها بإخلاص وانهماك.
- ✓ نشاط حر لا قسر فيه ولا إجبار
- ✓ مرن و متنوع، فهو موجه، وغير موجه، إيهامي وواقعي.
- ✓ يتضمن نشاطات متنوعة جسمية وعقلية وانفعالية واجتماعية، لذلك فهو يساهم في نمو الفرد من جميع النواحي.
- ✓ من الصعب التنبؤ بنتائجه.
- ✓ يرتبط بالميل و الدوافع الداخلية، وعليه فهو لا يتعب صاحبه.
- ✓ يمتاز بالسرعة والخفة.

[1]– حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر ناشرون وموزعون، المملكة الأردنية الهاشمية، عمان، الأردن، كلية الأميرة عالية الجامعية، جامعة البلقاء التطبيقية، ط1، 1435/2014هـ ، ص 15.

- ✓ بعيد عن الصراع النفسي و الاضطراب لأن الذات تسيطر على موقف اللعب، ولو حدث وظهر هناك صراع نفسي لسبب أو لآخر، فإن الذات سرعان ما تتحرر منه بالتعبير الحر و التعويض والتطهير الانفعالي.
- ✓ مطلب من مطالب نمو الطفل.
- ✓ عملية تمثل يتعلم الطفل عن طريقه وينمو عقله.[1]

بالنسبة للمجتمعات القديمة فإن التعارض بين العمل ووقت الفراغ أو اللعب لم يكن واضحا كما هو الحال في المجتمعات الصناعية، والتي منذ القرن الثامن عشر أخذت تمجد العمل المنتج وتحكم بالضرر على كل اهتمام غير منتج. إن التعارض الآخر الهام أيضا يظهر في مستوى وجود تعبير أو تعبيرين متميزين من أجل تعيين ماذا تعني كل من كلمة من التعابير: " التعبير الفرنسي "JEU" والتعبير الألماني "SPIEL" والروسي "TGRA".

وهكذا فالإنكليزي يميز بوضوح اللعب والنشاط غير المنظم "PLAY" عن اللعب الذي يخضع إلى قواعد صارمة.[2]

1. أهمية اللعب:[3]

- إن ممارسة الألعاب والألغاز توفر فرصة لممارسة كثير من المهارات أوسع بكثير مما توفره الموضوعات ذات المحتوى، ففي اللعبة هناك أمر ما يحدث طيلة الوقت، وبوسع التفكير أن يحدث موقفا ما أو يتجنب موقفا، كما أن أمور مثل الإستراتيجية واتخاذ القرار تعد جزءا ممتعا لغالبية الألعاب، وحالما تعرف قواعد اللعبة تصبح المعرفة أقل أهمية بكثير جدا من مهارة التفكير.

---

[1]– حنان عبد الحميد العناني، نفس المرجع السابق، ص 16،17.

[2] – فاضل حنا، اللعب عند الأطفال، التوزيع في الأقطار العربية، دار مشرق، مغرب، الخدمات الثقافية والطباعة والنشر، سوريا، دمشق، ط1، 1999، ص 15.

[3]– شيماء صبحي أبو شعبان، فاعلية العلاج باللعب في تنمية اللغة لدى الأطفال المضطربين لغويا، استكمال لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير، تخصص الإرشاد النفسي والتوجيه التربوي، الجامعة الإسلامية، غزة، عمادة الدراسات العليا، كلية التربية، قسم علم النفس، 1430/2010هـ ، ص 59 .

- كما أن الألعاب والأنشطة التي توفر الخبرة في مجال التصنيف والتسلسل تعتبر ضرورية، فألعاب التصنيف لا يمكن أن تتطور من استخدام المكعبات أو قطع البلاستيك التي تختلف بخاصيتين مثل اللون والشكل.
- إن تربية الأطفال عن طريق غرائزهم وميولهم الفطرية تأتي بسهولة من غير بناء، إذ أنه لما كان الطفل يلعب بدافع من ذاته وبمحض رغبته الطبيعية، فاللعب خير الوسائل لتربيته تربية ذاتية يستطيع بها أن يعبر عن خواطره وأن يبرز نشاطه ومواهبه.
- وترى الباحثة أن هناك أهمية بالغة للعب على مختلف النواحي الجسمية والانفعالية والاجتماعية والمعرفية للطفل، فاللعب يستلزم فيه استخدام التفكير والإدراك والذاكرة، فعن طريق اللعب يستكشف الطفل عالمه وما يحيط به.
- كما أنه عن طريق اللعب يمكن أن يصل الطفل إلى مرحلة النضج الاجتماعي والانفعالي فقد يكون الطفل متمركزا حول ذاته، أو غير محبوب وأناني، فعن طريق اللعب الجماعي يعتاد الطفل على مشاركة الآخرين والقيام بأداء الأدوار وإقامة علاقات اجتماعية وتكوين مهارات اجتماعية مرغوب بها.[1]

3. وظائف اللعب:

- يساهم مفهوم اللعب في إكساب الأطفال المعاني والمفاهيم وذلك من خلال اللعب بالأشياء والأدوات، وهو من وجهة النظر المعرفية يساعد على الإنتقال من اللعب بالأشياء إلى التفكير بالأشياء.
- يساهم اللعب في نمو وتطور العلاقات الاجتماعية كوظيفة أساسية، حيث أن الاستمتاع باللعب يجعل الطفل يميل إلى خلق اتصال بينه وبين الآخرين لإمداده بالمثيرات الجسمية والانفعالية.

[1]– شيماء صبحي أبو شعبان، نفس المرجع السابق، ص 59،60.

- إن في جميع أنشطة اللعب نجد أنها تتضمن تدريبا للمهارات الحركية، فتعامل الطفل مع العالم المحيط به يتميز بأنه يتحرك ويحس وينطق، وهو كذلك يستطيع ويستكشف هذا العالم بكل حاسة من حواسه.
- تؤكد نظريات التعلم على أن اللعب يعتبر وسيلة جيدة من وسائل التعلم تربويا إذا ما خضع لأهداف محددة وفي إطار خبرات منظمة.[1]
- إن اللعب يزيل التوتر الذي يعانيه الطفل حيث يتمكن من خلاله التعبير عن صراعه الانفعالي بلغته الطبيعية.
- إن اللعب خطوة نحو الإعلاء، حيث أن التفريغ المباشر للدوافع الجنسية والعدوانية ليست لعبا وإنما هي محتويات جنسية وعدوانية تظهر في أنشطة اللعب.
- إن اللعب في حد ذاته وسيلة علاجية، فسواء كان اللعب بالعرائس أو لعب تمثيلي بالكلام أو بالإيماءات أو حتى الصمت أو بأي شكل كان، فإنه حد ذاته يعتبر وسيلة علاجية لها قيمتها. فاللعب الحر بدون أي توجيه أو تعبير يعالج كثيرا من الاضطرابات الانفعالية.

4. تقسيمات اللعب:

يقوم التصنيف الأول على أساس تقسيم الألعاب إلى الألعاب المنظمة والألعاب الغير منظمة، فالألعاب المنظمة بدورها تنقسم إلى الأنواع الآتية:[2]

أ. الألعاب التمثيلية: وتوجد على شكل ألعاب مارة وعابرة وهي عملية تقليد عضوي أي سلوكيات اللعب التي هي موجهة للطفل ثم تنتقل إلى ألعاب تقليدية.

[2]– برتيمة سميحة، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، دراسة ميدانية، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، جامعة محمد خيضر، بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2017/2016، ص ص49،50.

[1]– سعادو هناء، بن مرزوق نوال، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، دراسة ميدانية، مذكرة لنيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية، تخصص سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم افنسانية والاجتماعية، 2016/2015،ص 12.

ب. الألعاب الهادفة: وهي الألعاب التي يقوم بها الطفل وهي عبارة عن نشاطات ذات أهداف نافعة وتتمثل في ألعاب المكعبات والتي تخضع إلى قاعدة فهناك ألعاب يدوية، كما نجد في هذا الصنف اللعاب الوظيفية التي تمكن الطفا من فهم تقريبي للعمل الذي يمارسه الراشد كالتجارة والخياطة...إلخ.

ت. الألعاب المجردة: ونجدها في الأعمال المحكمة المنظمة وتراها في مرحلة الطفولة المبكرة أي يدرك كالطفل قوانين وقواعد اللعب وخاصة إذا كانت معقدة وتتطلب لعب فردي.

أما بالنسبة للألعاب غير المنظمة فهي عبارة عن ألعاب حرة يطلق لخيالات الطفل وتنقسم إلى ما يلي:

أ. الألعاب الحسية الحركية: في هذه الألعاب يستطيع الطفل التمييز بين الأثر الحسي والحركي وهذا لعدم نمو مفهوم التصور عنده، فيميز مستويين من الألعاب:فالأول: الألعاب الوظيفية الحقيقية وهي ألعاب عضوية والثاني: الألعاب الاستكشافية وهي الألعاب الهادفة.

ب. الألعاب التخريبية: وهي الألعاب القائمة على التخريب والتهديم ثم شيئا فشيئا ويتطور إلى ميزة المتعة وإذا كانت جماعية تؤدي إلى الفوضى.

ت. الألعاب العنيفة: وهي الألعاب التي يهدف الطفل من خلالها إلى تأكيد ذاته، غير أن هذا اللعب إذا ما زاد عن حده انقلب إلى معارك منظمة بين الأطفال.

كما أن هنالك من يقسم الألعاب على أساس القواسم المشتركة بين تصنيفات الألعاب لمختلف الدراسات والأبحاث وذلك حسب الأهمية منها:

أ. الألعاب الجسمية: هذه الألعاب الجسمية انفرادية أو جماعية فهي تفيد وتعمل على تصريف فائض الطاقة، فالطاقة الزائدة المدخرة في جسم الطفل تستهلك خلال هذه الألعاب. كما أن الألعاب الجسمية هي أسلوب لتخلص الطفل من التعب والكسل.

ب.الألعاب التقليدية: وهي نوع آخر من الألعاب والتي تطرق لها "جان شاتو" في تصنيفه للألعاب وأنواعها.

ت.الألعاب الترميزية: وهي نوع آخر من الألعاب التي تطرق لها الباحث "بياجيه" في تصنيفاته للعب.

ث.الألعاب التخيلية: الطفل له إمكانيات ضئيلة في تحقيق جميع القضايا الواقعية، فيجد نفسه مرغما لتحقيقها في عالم الخيال.

ج. الألعاب التعليمية: هي ألعاب تلعب أدوار تعليمية في تنشئة الطفل، فاللعب هو أفضل أساليب التعلم وأكثر فائدة وشمولية.

ح. الألعاب التمثيلية: وهي ذلك النوع من أنواع اللعب الذي يتقمص فيه الطفل شخصيات الكبار أو شخصيات أخرى.[1]

[1]– سعادو هناء،بن مرزوق نوال، نفس المرجع السابق، ص ص13–15.

المبحث الثاني:الألعاب الالكترونية

1-تعريف الألعاب الالكترونية:

هو نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(العاب فيديو)وعلى شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلالها تحد من استخدام اليد مع العين(التآزر البصري/ الحركي) أو تحد من الإمكانيات العقلية وهذا يكون نمن خلال تطوير البرامج الالكترونية.

"هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل على العاب الفيديو الخاصة بالعاب الحاسوب، العاب الهاتف النقال ، والعاب اللوحات الالكترونية، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية، وهي برنامج معلوماتي، حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي نمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنت أو بشكل فردي.[1]

إجرائيا:

عبارة عن مجموعة من الألعاب الالكترونية التي يمارسها المراهق عبر الانترنت ويستخدمها عن طريق أجهزة الكترونية لتسلية والترفيه وملئ الفراغ سواء مع أصدقائه أو إخوته أو بمفرده.

[1]- كوثر هاني، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت على المراهقين، دراسة مسحية، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص اتصال جماهيري والوسائط الجديدة، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، 2019/2018، ص 32،31.

2. نشأة الألعاب الالكترونية:

يرى"ألان" إن عالم الألعاب الالكترونية مر ب 6 مراحل حتى 2003 ،فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من العاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها..

تتميز كل مرحلة بتطور ونشأت العاب جديدة ،وبدأت ب:

المرحلة الأولى: في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون لتمضية الوقت، أو استعراض التكنولوجيا .ومن هذه الألعاب بونغ وحرب الفضاء، في بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية.

- صناعة العاب قوية.
- دخول التلفزيون لكثير من البيوت.
- تطور الاستعمال الآلي

المرحلة الثانية :تبدأ من الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي vcs2600 التي تتضمن سلم العاب. بأهداف وقواعد جديدة .وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة" باك مان " اخترعت في اليابان توروبإتاني وانتشرت أجهزة vcs التي ستباع ب 22 مليون دولار هذه الأرقام الخيالية تثير رجال الأعمال وغيرهم، أدى هذا إلى التضخيم في إنتاج الألعاب.

المرحلة الثالثة :جرت في أوروبا و أمريكا مع تطوير أجهزة الكمبيوتر، وفي عام " 1986 اتاري أس تي "يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة العاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية)والصوتية. كما تسمح أجهزة الكمبيوتر باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة[1].

[1]--سعادو هناء، بن مرزوق نوال، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، دراسة ميدانية، مذكرة لنيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية، تخصص سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2016/2015، ص 18،17،16،15.

المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع انتصار الياباني المحض الذي تجسده" نينتادو" عبر "سوبرنيس" وكذا المؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي سيغا من خلال لعبة "ميكادرايغر "وتعتبر مرحلة تطور الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي وظهور العاب المغامرة و التلفاز.

المرحلة الخامسة :استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف:

معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، واستعمال القرص الضوئي المضغوط، كما نسجل في هذه المرحلة لاعب جديد في مسح العاب الفيديو وهو " سوني " بلعبته "بلاي ستيشن"

المرحلة السادسة: بدأت بدخول مايكروسوفت والصراع الشرس بين عارضات التحكم.

المرحلة السابعة: من خصائصها ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العملاقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول 2004 بإصدار جديد ولقد تطورت الألعاب الالكترونية عبر الزمن حيث أصبح من الممكن الدخول عبر الخيال والحواس إلى عالم الألعاب التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثية[1].

3. انواع الألعاب الإلكترونية:

يمكن تحديد الألعاب الإلكترونية في 3 عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللعب وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحيد هدفها هذه الأنواع هي:

أ. **العاب الحركة:** يتصف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات أجدد العاب الالكترونية التي كان لها أول ظهور لها في قاعات اللعب، فلعبة "بونغ" التي اخترعت عام 1972 تمثل أول هذه الألعاب لتتولى بعدها العاب أخرى " كان ويد" التي صممت على شكل لعبة التدمير وجاءت بعدها " تيتريس" وحديثا سلسلة "باكمان" و

[1]--سعادو هناء، بن مرزوق نوال، نفس المرجع السابق ، ص 22،21،20،19،18.

"ماريو" و تتركز هذه الألعاب الأربعة على التحكم في الحركة وتتميز بتزايد السرعة و المهارات، وتتولى المستويات لتصبح أكثر صعوبة وتجميع اكبر عدد ممكن من النقاط وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا وتتقيد ألعاب الحركات مع العاب الأرضيات نفس شروط النجاح لكن تتميز عنها بأهداف خاصة، ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات والقتال ومن بين أشهر هذه ألعاب المغامرة "تومب رايدر"التي حققت نجاح باهرا لدى الفتيات والذكور رغم أن للعبة بطلة وليس بطلا.

ب. الألعاب الإستراتيجية: تنقسم هذه الألعاب إلى 4 أنواع فرعية:[1]

1. ألعاب المغامرات والتفكير: وهي من منظور المتفرج البسيط وتشبه أخواتها العاب المغامرات والحركة، فاللعب يتقمص دور مركزي من خلال بطل افتراضي حاضر، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة، في سيرورة السيناريو، يعمل اللعب خلال اللعبة في حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي.
1. الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية: وهي قريبة من التقمص تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد تضع تحت تصور الألعاب ومجالات يتوجب تسييرها، والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة في المدينة عند إنشائها، وتعطي هذه الألعاب الفرصة لتجيب مخالفات نمو مجوز لحدود الصناعة ، والهدف الرئيسي لها هو البقاء لحياة المدينة الافتراضية الطول فترة ممكنة
2. ألعاب إستراتيجية عسكرية: هذه الألعاب تجعل من اللعب وريثا لقائد عسكري، فعلى اللعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجيات للهجوم والدفاع ورد على تحركات الخصم
3. العاب تقليدية: المقصود بها ألعاب الورق هي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية وهي مبرمجة في نظام " ويندوز" وهي تمس جمهور عريض .

[1]-سعادو هناء، بن مرزوق نوال، نفس المرجع السابق ، ص 27،28،29،30.

ت. **العاب المحاكاة:**[1] تعد العاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، وتستوحي هذه الألعاب أما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذلك اقرب إلى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطي للعب نفسه ففي العاب المحاكاة الطيران فمثال: " فليت سيمول تور "التي تعتبر من أقدم وأشهر الألعاب .وتمتلك هذه الألعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيرات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بصعوبات.

4. مجالات الألعاب الالكترونية:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الالكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الالكترونية إلى ما يلي:

أ. **الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة:** يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها "جي.اف.كا"، عن وجود تشكيلية واسعة(عدة آلاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر، كما إن تنوع أصناف الألعاب الالكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الالكترونية إلى هذا النوع من الحوامل.

ب. **الألعاب الإلكترونية على جهاز الكومبيوتر:** هي عبارة عن برنامج معلوماتي logicielاتم تركيبه على كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين أنظمة

[1]- سعادو هناء، بن مرزوق نوال، نفس المرجع السابق، 31،32.

العالية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانيات يمكن أن نذكر الثنائية(لوحة الكتابة،الفارة).[1]

ت. **الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت:** إن محاولات الناشرين لاقتحام ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في إن الانترنت ليست مهمة ولكن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى الترييث، فالنشاطات الغير المثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية .

ث. **الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم:** هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له. يتكون المعالج مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي تستخدمها، وهذه التقنية تستعمل فقط مع الأجهزة الخاصة لكونها فريدة من نوعها.

ج. **أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:** هذا النوع من الأجهزة متعددة و كثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة التحكم متنوعة و يمكن أن نميز بين نوعين أساسين من أجهزة الألعاب الالكترونية في هذه القاعات:

1. أجهزة أحادية اللعب: التي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.
2. أجهزة متعددة اللعب: ظهرت في بداية الثمنييات بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظامJamma الذي يسمح لتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان و الزمان وطريقة اللعب.[2]

[1]-سعادو هناء، بن مرزوق نوال، ص 23،24،25.
[2]- سعادو هناء، بن مرزوق نوال، ص 26،27.

الفصل الثاني

المراهقة وتأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين

تمهيد:

المراهقة فترة زمنية معينة من حياة الإنسان، تمتد من انتهاء مرحلة الطفولة المتأخرة إلى بدء مرحلة سن الرشد، وتنفرد عن غيرها من المراحل بتغير في حالة الإنسان العقلية والاجتماعية والانفعالية والجسدية. أما الألعاب الإلكترونية هي سلعة تجارية، حيث تميزت بعدة ميزات منها التنوع ما بين ألعاب الإثارة والتنشيط للذكاء والتعليمي، وأيضا تستهدف في جميع العمار والفئات، والأهم من ذلك أنها تجعل اللاعب جزء من اللعبة، وهذه الميزة لها جاذبية قوية بالنسبة للأطفال والمراهقين والشباب لأنها تطلب من اللاعب التركيز والاهتمام المستمر والإصغاء والتفاعل التام مع الأحداث بالعقل والمشاعر والنفس بحيث يشعر اللاعب أنه العنصر الأهم في اللعبة.

المبحث الأول: المراهقة

1. مفهوم المراهقة:

للمراهقة تعريفات عديدة نذكر منها:

تعني المراهقة في اللغة العربية الاقتراب من الحلم في حين أنّها تشير من الناحية البيولوجية إلى تلك الفترة من حياة الفرد التي تبدأ بالبلوغ و تستمر حتى سن النضج كما تعتبر المراهقة من الناحية النفسية و الاجتماعية مرحلة انتقال من طفل يعتمد على الآخرين إلى فرد يعتمد على نفسه مكوّنا شخصيته المستقلة.

في اللغة الإنجليزية تعني الاقتراب التدريجي من النضج الجسمي و العقلي والانفعالي ولهذا يختلف معنى المراهقة عن البلوغ فهي عبارة عن مرحلة من مراحل النمو الفسيولوجي العضوي التي تسبق المراهقة وتحدد نشأتها بحيث يتحول الفرد خلالها من كائن لا جنسي إلى كائن جنسي. [1]

تعريف هوروكس: "هي الفترة التي يكسر فيها المراهق شرنقة الطفولة ليخرج إلى العالم الخارجي، فالمراهق ينتقل من حياة الطفولة إلى العالم الخارجي الذي يحدث فيه تفاعل اجتماعي بشتى أشكاله."

تعريف ستانلي هول: "عرّف المراهقة بأنها مرحلة من العمر تتميز فيها تصرفات الفرد بالعواصف والانفعالات الحادة و التوترات العنيفة."[2]

[1]– عبد الكريم عطا كريم، الضغوط النفسية لدى المراهقين ومفهوم ذاته، دار ومكتبة الحامد للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط1، 1435/2014هـ، ص 30.

[2]–أحمد محمد الزعبي، سيكولوجية المراهقة النظريات – جوانب النمو – المشكلات وسبل علاجها، دار زهران للنشر والتوزيع، المملكة الأردنية الهاشمية، عمان، الأردن، ط1، 1434/2013هـ، ص 18.

تعريف أوسبل: "عرّف المراهقة بأنها الوقت الذي يحدث فيه التحول في الوضع البيولوجي للفرد، حيث يعتبر المراهقة مرحلة تبدأ من البلوغ الجنسي حتى سن النضج."

تعريف فورد وبيج: "المراهقة هي تلك الفترة التي تمتد ما بين البلوغ والوصول إلى النضوج المؤدي إلى الإخصاب الجنسي.[1]

2. خصائص المراهقة:

أ. الخصائص الاجتماعية:

حيث أن المجال الاجتماعي الذي يعيش فيه المراهق يحتم عليه قوانين وتقاليد يجب عليه احترامها وهو لا يريد التقيد بها لأنها تحد من حريته وهذا ما يؤدي إلى الصؤاع بينه وبين المجتمع الذي يعيش فيه، الميل إلى الجنس الآخر، الثقة وتأكيد الذات، إتساع دائرة التفاعل الاجتماعي.

ب. الخصائص الانفعالية:

إن انفعالات المراهق تختلف، حيث تمتاز الفترة الأولى من المراهقة بالعنف فيمر بعدة صراعات كالحساسية الشديدة، والصراع النفسي مظاهر يأس وقنوط وكآبة، الرغبة في مقاومة السلطة، كثرة أحلام اليقظة.

ت. الخصائص العقلية: [2]

من الناحية العقلية فهو لا ينمو بسرعة واحدة من جميع الأعمار ويمر هذا النمو بعدة مراحل منها : القدرة على الانتباه، التذكر، التفكير والاستدلال، القدرة على التخيل.

---

[1]–أحمد محمد الزعبي، نفس المرجع السابق، ص 18،19.

[2]– كوثر هاني، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت على المراهقين، دراسة مسحية، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص اتصال جماهيري والوسائط الجديدة، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، 2019/2018، ص49، 50.

ث. الخصائص النفسية:

من مظاهر الحياة النفسية في فترة المراهقة رغبة المراهق في الاستقلال عن الأسرة وميله نحو الاعتماد عن النفس، حيث يشعر أنه لم يعد طفلا قاصرا، فهو لا يجب أن يعامل كطفل ولكنه من الناحية الأخرى ما يزال يعتمد على الأسرة في قضاء حاجاته الاقتصادية وفي توفير الأمن والطمأنينة.

ج. الخصائص الجسمية:

تمتاز مرحلة المراهقة بسرعة النمو الجسمي واكتمال النضج، حيث يزداد الطول والوزن وتنمو العضلات والأطراف، وتؤدي سرعة النمو هذه إلى فقدان المراهق القدرة على الحركة وهذا ما يؤدي إلى اضطراب سلوك الحركة.[1]

3. مشاكل المراهقة:

وتتمثل في:

أ. المشاكل النفسية:[2]

من المعروف أن طبيعة المراهق في هذه المرحلة التطلع نحو التحرر والاستقلال بشتى الوسائل والأساليب فهو لا يخضع لقيود البيئة وأحكام المجتمع.

ب. المشاكل الانفعالية:

إن العمل الانفعالي في حياة المراهق يبدو واضحا في عنف انفعاليته وحدتها واندفاعها ، فإحساس المراهق بنمو جسمه يجعله يشعر بالفخر ويشعر في الوقت نفسه بالحياء كما يتجلى بوضوح خوف المراهق من هذه المرحلة.

[1]- كوثر هاني، نفس المرجع السابق، ص 51،52.

[2]–كوثر هاني، نفس المرجع السابق، ص 52، 53.

ت.المشاكل الاجتماعية:

إن مشاكل المراهق تنشأ من الاحتياجات السيكولوجية الأساسية مثل الحصول على مركز ومكانة في المجتمع.

ث.المشاكل الصحية:

ومن المتاعب التي يتعرض لها المراهق هي السمنة حيث يشعر المراهق باضطرابات شديدة بسببها، إذ يجب عرض المراهقين على الطبيب.

ج. المشاكل الجنسية:

وفيها يصطدم المراهق بالتحولات الجسدية المميزة للبلوغ ومن أهم هذه التغيرات نجد: مسألة المفهوم النفسي والاجتماعي، مسألة إدماج هذه الصورة الجديدة للجسد، مسألة الطابع الجنسي، مسألة العلاقة مع الآخرين.[1]

4. حماية المراهق من مخاطر الانترنت:

الانترنت من أهم منتجات القرن العشرين فهي خطيرة بقدر ما هي مفيدة ونافعة ولحماية المراهقين من مخاطرها علينا إتباع المبادئ التالية:[2]

- ❖ يجب على المراهقين الاستجابة لإرشاداتها حيث أن هذه الاستجابة ستظل مرتبطة بما زرعناهم في نفوسهم من تقوى ودين وأخلاق.

[1]- كوثر هاني، نفس المرجع السابق، ص 53،54.

[2]–عبد الكريم بكار، المراهق كيف نفهمه وكيف نوجهه؟، دار السلامة للطباعة والنشر والتوزيع والترجمة، جمهورية مصر العربية، القاهرة، الإسكندرية، ط1، 1437/2010هـ، ص 89.

❖ بعض الأسر المثقفة والواعية وجدت أن أفضل طريقة لحماية أبنائها من مخاطر الانترنت هي كتابة عقد بين الأبوين والأبناء تنص شروطه على آداب استخدام الشابكة ومن أهم ما تنص عليه هذه الشروط نجد:[1]

- ✓ التواصل المستمر مع الأبوين بشأن المواقع التي يجب الدخول إليها.
- ✓ الامتناع عن أي شيء يكلف مالا دون إذن سابق.
- ✓ عدم الموافقة على مقابلة أي شخص تعرفت عليه عبر الانترنت دون معرفة الآباء.
- ✓ التصرف بشكل جيد على الشابكة وعدم القيام بأي عمل يسيء إلى الآخرين.[2]

[1]–عبد الكريم بكار، نفس المرجع السابق، ص 90،91.

[2]–عبد الكريم بكار، نفس المرجع السابق، ص 91.

المبحث الثاني : تأثير الألعاب الالكترونية على المراهقين

1 – تأثر المراهق بالألعاب الالكترونية بين الشكل و المضمون :

الألعاب الالكترونية هي تصميم شكل و مضمون دلالي فكري ، لذلك فمعالجتنا لتأثر المراهق بالألعاب الالكترونية ستشمل شكل الألعاب و مضمونها ، بحيث لا يمكننا تناول احد هذين الطرفين دون الآخر ،لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب على المراهق .

فمجموع العوامل الشكلية و التصميم للألعاب الالكترونية يرسم للمراهق واقعا افتراضيا لا يمت بصلة لواقعه الحقيقي ، ما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم ، بحيث يعوض من خلال عالم الألعاب الالكترونية نقائص عالمه الحقيقي .

إن خطاب المعلوماتية تقف وراءه و تنفذ كبريات الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق و الترويج و الأرباح ، و بهذا تفكر دائما لانتاج ما يلبي الحاجات المتجددة و ما يجذب المزيد من المتلقين و تشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 % و 80% من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية ، و المراهق لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة ، التي أصبحت سطوة التملك فيه ، في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة .

حيث أن ما يقدم على الشاشة من صورة و رموز و علامات هي مجموعة من العناصر الشكلية و التركيبية ، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة ، بل إنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات و رموز ينتظر منها جذب المتلقي و التأثير عليه من خلال إصدار الأحكام .

فأصبحت الألعاب الالكترونية هي البوابة لنفاذ مجموع الأفكار و الدلالات و الرموز و القيم إلى أذهان الأطفال و تثبيتها داخل إطارهم المعرفي و القيمي و التفكيري . لان للصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة ، فانحلال حدود الصورة يحيلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات و إيحاءات و تعبيرات ، لا تنتمي إلى مجرد البعد الجمالي منها ، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي و المعرفي ، بل

تحيلها إلى وسيط حواري ممتد ، محدثة غزارة في المعاني و الدلالات و حضورا كثيفا في المشهد الثقافي و المعرفي[1] .

حيث ان المضامين التي تبث من خلال الألعاب الالكترونية إلى المراهق هي مضامين ذات مرجعية غريبة ، تنطلق من مبادئ مصنعيها و محيط حياتهم الثقافية و القيمية ، و هذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي و الايجابي . إذ يتلقى المراهق مضامين لا تمت إلى واقعه بصلة ، بالإضافة إلى إن أجزاء هذه المضامين و خاصة تلك التي تتعامل مع المراهق تحمل مجموعه من الأفكار و الرموز و آليات التفكير ، التي قد تعرقل المراهق مع محيطه إذا لم يتم تاطيرها كما يجب ، كما أنها تحمل مجموعه من المضامين التي قد لا تنتمي بشكل واضح إلى مرجعيات متينة أو متماسكة كالمرجعية الدينية أو المرجعية العلمية[2].

2- البيئة الاجتماعية لتأثر المراهق الجزائري بالألعاب الالكترونية :

لقد أصبحت الألعاب الالكترونية حقيقة واقعية في تكوين المجتمع الجزائري الحالي ، و لا يمكن نفي هذه الحقيقة بأي شكل من الأشكال ، فلا تخلو الحياة اليومية للمراهق من هذا المصطلح ، باللفظ أو الممارسة .

كيف لا يتم تثبيت هذه الألعاب في مكونات التنشئة الأسرية و الاجتماعية الجزائرية ، و قد غزت هذه الألعاب أجهزة التلفزيون ،و الحواسيب و الهواتف الخلوية ، و زادت في وجودها أكثر من خلال الانترنيت التي لوحظ مؤخرا ارتفاع نسبة توافرها في البيوت الجزائرية ، ناهيك عن الحماس و الصراخ المتعالي من صالات اللعب و مقاهي الانترنيت .

إن التنشئة الاجتماعية للمراهق تتوفر وفق جهود مجموعة من الجهات التي تتحمل مسؤولية هذه التنشئة ، أولها الأسرة و ثانيها باقي المؤسسات المجتمعية من مدرسة و مسجد ، و

[1]- حسين الأنصاري ، إشكاليات تلقي الطفل العربي ، مجلة اتحاد الدول العربية ، عدد 2، تونس ، 2007 ، ص 130

[2]- رامي أكرم شريم ، الطفل العربي و التفكير السحري ، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية ، تونس ، عدد 2 ، 2005 ، ص 115

هيئات اجتماعية و وزارية ، ووصولا إلى الهيئات و الجمعيات الدولية التي تحاول حماية المراهق كمساهمة في تربيته تنشئته .

تعتبر الأسرة المنشأ القيمي التربوي للمراهق ، فهي من تمنحه الحاجات و القيم و المقومات السوسيوسيكولوجية و هي الناقلة لثقافة المجتمع بلغته و قيمه و دينه و مع تحول معظم الأسر الجزائرية مع دخولها القرن الواحد و العشرين إلى اسر نووية ، فان ذلك طرح أمام المراهق تحديات في تنشئتها ، لان أفراد الأسرة قد قل عددهم ، و أصبح واضحا تخلي الوالدين عن الكثير من مسؤولياتهم التربوية إلى جهات أخرى و هنا يصبح تعلق المراهق بالألعاب الالكترونية أسهل ، حيث إن مسؤولية شغل أوقات الفراغ لدى المراهقين تقع على عائق الوالدين ، و هنا تحمل الأسرة العبء الأكبر في اختيار الألعاب المفيدة و المسلية للمراهقين بما يتناسب مع أعمارهم و يجب أن لا تكون مضرة بدينهم و أجسادهم ، حيث ينصح الباحثون الوالدين باختيار الألعاب و توقيتها و ممارستها مع أبنائهم لتسهيل عملية الرقابة عليهم .

أما من ناحية التعلم يمكن للأسرة احتواء الجو التعليمي الممل بالنسبة للمراهق مقارنة بمتعة الألعاب الالكترونية ، باقتناء الألعاب التعليمية التثقيفية بشكل اكبر للجمع بين المتعة و الفائدة .

و مع الظروف الاجتماعية و الاقتصادية للعديد من الأسر الجزائرية المحدودة الدخل يصعب الانتقال و التنزه و السفر خارج ولاية الإقامة ، غير أن ذلك لا يمنع الهوايات المنزلية و الرياضة و أصعب تحدي يطرح من خلال الألعاب الالكترونية التي تسود في الكثير منها محتويات خطيرة تظلل رؤية المراهق لدينه الإسلامي فهي مليئة بمشاهد العنف و بمشاهد الجنسية المخلة بالحياء و محاربة المسلمين و العرب باعتبارهم إرهاب متوحشين و غير ذلك و من الأسباب التي زادت تعلق و تأثر المراهق بالألعاب الالكترونية تدني أسعار نسخ الأقراص الحاملة لعدد كبير من الألعاب نظرا لغض الرقابة على الأسواق المحلية في الوقت الذي تنشر فيه النسخ غير المرخصة للبرامج الحاسوبية و الألعاب الالكترونية ، مما يفاقم

من الآثار السلبية على الناشئة فمن جهة لا توجد رقابة صارمة على محتوى و مضمون الأقراص المنسوخة ، و من جهة أخرى فان تدني ثمن الأقراص المنسوخة أدى إلى الإفراط في شراءها و استخدامها[1].

[1]- تم زيارته بتاريخ 2019/03/20 بتوقيت 20.40 . P=6755 /? www.aldaawah.com الموقع الالكتروني.

وسهولة النسخ وتدني ثمنه دعم أطفال الأسر محدودة الدخل ، إذ لم يصبح شراء الأقراص و الألعاب الالكترونية ضرورية ، فقد اعتمد المراهقون على أسلوب النسخ و الاستعارة ، خاصة النسخ من طرف أصحاب مقاهي الانترنيت ، إذ يكفي المراهق أن يقوم بوضع قائمة بكل ما يستجد من العاب ثم يقوم صاحب المقهى بتحميلها حسب الطلب و نسخ أكثر من نسخة للمراهق و أصدقائه ، و أحيانا يشتري الطفل الواحد نسخة أصلية و ينسخ البقية عنه ، لذلك نجد أن المراهقون يوزعون بينهم شراء الأقراص الأصلية كأسلوب من التنويع في الألعاب بحيث يملك المراهق نسخة أصلية واحدة و ينسخ البقية عن أصحابه .

و حتى من الناحية القانونية نجد تقصيرا على المستوى العام و الخاص لهذه المشكلة ، فعلى المستوى العام ، لا توجد لوائح قانونية تقنن استيراد هذه الألعاب الالكترونية ، أو لوائح تنظم تداولها داخل محلات بيع الأقراص المدمجة ، أو صلاة اللعب أو مقاهي الانترنيت ، و على المستوى الخاص لا توجد لوائح قانونية لترشيد استهلاك هذه الألعاب الالكترونية بحسب عمر و جنس المراهق و حاجاته التربوية و النفسية و الاجتماعية .

إن ما تطرقنا إليه حول كل جهة تساهم في خلق الجو البيئي الاجتماعي علاقة المراهق بالألعاب الالكترونية وتأثره بها،يبين لنا أن هذه البيئة الاجتماعية الحاضنة لهذه العلاقةّ،متشبعة تنشط في إطار الوعي الاجتماعي العام للعلاقة التي تكونت بين المراهق وهذه الألعاب كمكون ثقافي ثابت لديه،فمتى كان هذا الوعي قويا وواضحا وسليم الرؤية،أمكن وفقه احتواء طبيعة تأثر أطفالنا ضمن نسق ايجابي أكثر[1].

3-واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر:

مما شك فيه إن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الالكترونية،وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة،وللأسف فان الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للالكترونيات المصورة،و الطفل الجزائري رغم الحظر المفروض

[1]- نفس المرجع السابق

عليه بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة ، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير و ربما لان الضعف عليه من طرف الوالدين عال جدا[1] .

وان العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الالكترونية للجزائر،ومن بين الألعاب الالكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال المراهقين والشباب وحتى الكبار الألعاب التالية :

١-لعبة ببجي (pubG) :

لعبة ببجي Player unkown's batteleegrounds تختصر pubG و تترجم إلى اللغة العربية ساحات معارك اللاعبين المجهولين , و هي لعبة كثيفة اللاعبين على الانترنيت ,ولعبة بقاء صدرت 23 مارس 2017 و هي متوفرة على أجهزة ويندوز و اكس بوكس ون,و صدرت نسختان الأولى في أوائل سنة 2018 لمنصتي آي او اس , و اندرو يد من تطوير شركة تين سنت و التي قامت بالتعاون مع شركة بلوهول لإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة,

و تعمل بنفس المحرك الذي تعمل به النسخة الأصلية ,تم تطوير النسخة الآلية من قبل شركة بلوهول على محرك أنريل انجن 4 ,و التي تحتوي على اللغة العربية إذا هي لعبة من الألعاب الالكترونية التي تلعب على الهواتف و الأجهزة الحاسوبية [2].

و تعد لعبة ببجي من العاب البقاء حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى نهايتها ,و ذلك من خلال إتباعه إستراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر و الدروع,و الحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين و قتلهم جميعا ,لكي يكون الفائز ويبلغ عدد اللاعبين في لعبة ببجي 100لاعب ,يجدون أنفسهم غلى خريطة ,ثم يبحث كل لاعب على

[1]- منير ركاب ,الالعاب الالككترونية بين مد العصرنة و جزر الهلوسة ,السوق الالكترونية الموازية ,جريدة اعلام الاسبوعية ,العدد5,من 22-29 اكتوبر 2006 ص 12.

[2]-عبد المنعم ابراهيم اسماعيل المدهون (2019),اثر لعبة ببجي على التحصيل الدراسي,دراسة ميدانية ص03.

الأسلحة و الذخائر و علب الإسعاف و الحقن الأدرينالين و ما إلى هناك من أدوات اللعبة , تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعا و يبقى حيا حتى النهاية[1] .

ب- تحليل لعبة كونتر ستريك :6.1 (counter strike6.1)

تعني الهجوم المضاد ,وهي لعبة فيديو تصنف ضمن العاب الحركة عموما و ضمن العاب الرمي تحديدا,يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي ,كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة هالف لايف التي أطلقت أول نسخة منها يوم 18جوان 1999 .تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين و مكافحي الإرهاب خلال عدة جولات و يسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة و القضاء على منافسيهم من اجل فوز فريقهم .و تشهد الطبعة 6.1 من كونتر ستريك التي أصدرت في 8 نوفمبر 2000 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الانترنيت مما يجعلها لعبة الرمي الأكثر استقطابا للممارسين على الخط و أفضل بكثير من الطبعات السابقة مثل كونتر ستريك سورس .عند بداية أي لعبة يمكن للاعب أن يختار معسكر أي إرهابي أو مكافح للإرهاب في حدود الأماكن المتوفرة أو حتى أن يكون منفردا ,و يبدأ كل لاعب المباراة ب800دولار أمريكي و هو المبلغ الغير كافي لاقتناء تجهيزات قوية و بالتالي يضطر إلى اكتساب المال مع مرور الجولات ,إذا ما قتل منافسا أو وفى بشرط للنصر أو عندما يضع قنبلة تنفجر أو يحرر هيئة أو يطلب منه متابعتها [2].

[1] -Joel johnson ,jojo excy .krrishnanunni A (2019) . PUBG:the new benchmark of online marketing .international jornal of management and commerce innovations ISSN 2348-7585 (online(vol.6.issue2.pp:(1319-1325).month:october201-8march 2019.available att :www.researchpublish.com

[2] -احمد فلاق,الطفل الجزائري والعاب الفيديو,دراسة في القيم والمتغيرات,رسالة دكتوراء,جامعةالجزائر,كلية العلوم السياسية و الاعلام,قسم علوم الاعلام والاتصال,2009,ص233

ج- لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3:(Grand theft aoutu)

تصنف هذه اللعبة و التي تختصر بتسمية جي تي 3ا ضمن العاب الحركة عموما و العاب المغامرات تحديدا و تمارس بشكل فردي ,فهي واحدة من سلسلة العاب السرقة الكبرى للسيارات GTA ,و تتميز بانها ثلاثية الابعاد تتيح واقعية شديدة ,و قد كانت اللعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة و الانتقادات بسبب العنف و الجنس الحاضرين في اللعبة ,علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صارت اللعبة الاكثر مبيعا عام 2001 ,و عالم جي تي 3ا ,مستوحى من العديد من الأفلام و المسلسلات العنيفة المرتبطة بقصص العصابات ,مثل العراب Le parrain و الطريق المسدود L'impasse ,تجري احداث هذه اللعبة في عام 2001 حيث يجسد اللاعب شخصية مجرم بدون اسم يخرج لتوه من ولاية سان أندرياس رفقة صديقته كتالينا,التي تسبقه و تحاول قتله خلال عملية سطو للبنك المركزي لمدينة ليبارتي سيتي (مدينة الحرية) ,بمجرد أن يتعافى من جراحه يتم إدخاله في سجن ليبارتي سيتي في شاحنة الشرطة عندما تتعرض هذه الأخيرة لهجوم فوق جسر من طرف عصابة كولومبية جاءت لتحرر احد أعضائها و يستغل البطل الفرصة ليفر بواسطة سيارة مع مسجون آخر,ويأخذ هذا المسجون البطل إلى احد أعضاء المافيا الايطالية لتبدأ رحلة طويلة في عالم الإجرام بالمدينة,و من اجل الحصول على المال يقوم البطل بانجاز بعض المهام ينجح فيها ليصنع لنفسه سمعة تسمح له بالتقرب من عراب المافيا في مدينة ليبارتي سيتي,لكن عندما يعلم هذا العراب أن زوجته لديها مشاعر اتجاه بطل القصة يقرر القضاء عليه,فيفر البطل مع زوجة العراب و يبدأ في العمل مع عصابة الياكوزا اليابانية و قائدها كينجي الذي يملك محلا للمراهنة و اللهو,و مع مرور الوقت يتفاجئ بان صديقته السابقة كاتالينا هي التي ترأس العصابة الكولومبية,كما يعمل البطل مع شرطي مريتشي الذي

يطلب منه قتل شرطي مريتشي آخر و يحل البطل مع مرور الوقت على أسلحة من العيار الثقيل[1].

4-التأثيرات الايجابية و السلبية للألعاب الالكترونية :

لقد تحولت العديد من اهتمامات الباحثين و المختصين الى دراسة اثار الالعاب الالكترونية في المراهق بين اثار ايجابية و اخرى سلبية ,وهذا اندل على شيئ فانما يدل على المكانة الهامة التي اصبحت تتمتع بها الألعاب الالكترونية في حياة المراهق بحيث تدخلت في تنشئته الاجتماعية و تكوينه النفسي و المعرفي و الذهني و الأخلاقي :

1-ايجابيات الألعاب الالكترونية :

إن للألعاب الالكترونية عدة ايجابيات ,منها الترويج عن النفس في أوقات الفراغ ,كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب و خياله ,و من ايجابياتها أيضا أنها محط مناقشة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين على أفكار جديدة و معلومات حديثة و يمكن إيجاز ايجابيات الألعاب الالكترونية و ذلك كما يلي :

-تثير التأمل و التفكير.

-تشجيع الحلول الإبداعية و التكيف و التأقلم.

-تمكن من تطبيق الآراء و الأفكار المهمة في وقائع و أحداث الحياة الحقيقية.

*و من أهم عناصر التعلم التي توفرها الألعاب الالكترونية للمراهق ما يلي :

-التحدي الذي يشكل شرط للتعلم و زيادة الرغبة فيه.

-التسلية و الانغماس في خوض الخبرة بكل الحواس.

-شد الانتباه لفترة طويلة تزيد كثيرا عن الفترة المتوقعة للأطفال[2].

[1]- احمد فلاق ,المرجع السابق ,ص235

[2]- نجلاء نصير بشور,الالعاب الالكترونية:ايجابيات و سلبيات,المجلة التربوية,العدد31,تشرين الثاني,2004,ص05

2-سلبيات الألعاب الالكترونية :

على الرغم من الفوائد التي تتضمنها بعض الألعاب الالكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من ايجابياتها لان معظم الألعاب الالكترونية المستخدمة من قبل المراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم,ومن خلال الاطلاع على الأدبيات ذات العلاقة يمكن تصنيف الآثار السلبية للألعاب الالكترونية إلى خمس فئات أضرار سلوكية وأمنية,صحية,اجتماعية وأكاديمية.

***الأضرار الدينية:**

إن بعض الألعاب الالكترونية تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول المراهقين,وان محتويات ومضامين بعض الألعاب بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي قد تؤثر سلبا على المراهقين,كما أن تعلق المراهقين بالألعاب الالكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية,وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها,كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم تلبية طلباتهم,بالإضافة الى إلهائهم عن صلة الرحم .

***الأضرار السلوكية والأمنية :**

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب ووجود علاقة بين السلوك العنيف للمراهق ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها ففي الألعاب الالكترونية,كما أثبتت الدراسات بان العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها العاب اليوم,وان نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه الحق,وتعلم المراهقين أساليب ارتكاب الجرائم وان هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين المراهق وتتطلب من المراهق ان يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.

***الأضرار الصحية:**

مع انتشار الألعاب الالكترونية,ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة,موضحة أن الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسوب أو التلفاز يسبب الآلام مبرحة في أسفل الظهر,كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرار بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثبيتها بصورة مستمرة,كما تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على نظر المراهقين,إذ قد يصاب المراهق بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسوب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب,كما أن حركة العينيين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية مما يزيد من فرض إجهادها.هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة,وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب[1].

***الأضرار الاجتماعية:**

إن الألعاب الالكترونية قد تعرض المراهق الى خلل في العلاقات الاجتماعية فهو أدمن على ممارستها,وسبب ذلك هو أن المراهق الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الالكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية والطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة اقل بكثير مما يعرض المراهق إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو المنزل.

***الأضرار الأكاديمية:**

إن ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي و يؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية و الهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي و يؤدي إلى اضطرابات في التعلم ,وان من سلبيات الألعاب الالكترونية التي أثبتها الباحثون انه عندما يتعلق المراهق بالألعاب فذلك يؤثر سلبا على دراسته و نطاق تفكيره,كما أن سهر المراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهداتهم في اليوم التالي,مما يجعل

[1]– نجلاء نصير بشور,المرجع السابق ,ص 06.

اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة,و إن ذهبوا فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية,بدلا من الإصغاء للمعلم[1].

[1]– نجلاء نصير بشور ,المرجع السابق ,ص 07 .

خـــاتـــمـــة

من خلال دراستنا لموضوع البحث الذي يتمحور حول أثر الألعاب الالكترونية على المراهق عبر الانترنيت. يمكن القول أن الألعاب الالكترونية وسيلة جديدة و حديثة للعب حيث أصبحت تتيح للمراهق فرص للتعلم و الاكتشاف و المغامرة,لها ميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات و تطبيقات تكنولوجية عالية الجودة كما تمكنت هذه الألعاب من السيطرة على عقول المراهقين و جذبهم لاستخدامها و الإدمان عليها .

كما تجعل الألعاب الالكترونية المراهق يميل إلى العزلة الاجتماعية و الانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على تفكيره و شخصيته فبدال من الجلوس مع العائلة و الأصدقاء يفضل ممارسة الألعاب الالكترونية وتجعل الألعاب الالكترونية المراهقين أكثر إصرارا على تحقيق النجاح و الفوز .

كما قدمت هذه الدراسة إجابات عن اثر الألعاب الالكترونية على المراهقين و التي تحدثه من سلوكيات اجتماعية و نفسية و صحية.

و أخيرا نقول أن الألعاب الالكترونية هي الوسيلة المفضلة لدى المراهقين لملئ أوقات فراغهم باعتبارها مصدر للتسلية و الترفيه,في حين أن الاستخدام المفرط لها يؤدي إلى أثار سلبية خاصة في غياب الوعي بالأضرار الناجمة عن إفراط في استخدامها.

قـائـمـة الـمراجـع

1. الكتب:

- حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر ناشرون وموزعون، المملكة الأردنية الهاشمية، عمان، الأردن، كلية الأميرة عالية الجامعية، جامعة البلقاء التطبيقية، ط1، 1435/2014هـ.
- فاضل حنا، اللعب عند الأطفال، التوزيع في الأقطار العربية، دار مشرق، مغرب، الخدمات الثقافية والطباعة والنشر، سوريا، دمشق، ط1، 1999.
- عبد الكريم عطا كريم، الضغوط النفسية لدى المراهقين ومفهوم ذاته، دار ومكتبة الحامد للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط1، 1435/2014هـ.
- أحمد محمد الزعبي، سيكولوجية المراهقة النظريات – جوانب النمو – المشكلات وسبل علاجها، دار زهران للنشر والتوزيع، المملكة الأردنية الهاشمية، عمان، الأردن، ط1، 1434/2013هـ.
- عبد الكريم بكار، المراهق كيف نفهمه وكيف نوجهه؟، دار السلامة للطباعة والنشر والتوزيع والترجمة، جمهورية مصر العربية، القاهرة، الإسكندرية، ط1، 1437/2010هـ

2. الرسائل الجامعية:

أ. رسائل الدكتوراه:

- أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2009.

ب. رسائل الماجستير:

- شيماء صبحي أبو شعبان، فاعلية العلاج باللعب في تنمية اللغة لدى الأطفال المضطربين لغويا، استكمال لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير، تخصص

الإرشاد النفسي والتوجيه التربوي، الجامعة الإسلامية، غزة، عمادة الدراسات العليا، كلية التربية، قسم علم النفس، 1430/2010هـ.

- برتيمة سميحة، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، دراسة ميدانية، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، جامعة محمد خيضر، بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2017/2016.

ت. رسائل الماستر:

- عبد المنعم إبراهيم إسماعيل المدهون، أثر لعبة ببجي على التحصيل الدراسي، دراسة ميدانية، 2019.
- سعادو هناء، بن مرزوق نوال، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، دراسة ميدانية، مذكرة لنيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية، تخصص سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2016/2015.
- كوثر هاني، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت على المراهقين، دراسة مسحية، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص اتصال جماهيري والوسائط الجديدة، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، 2019/2018.

3. المجلات:

- حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد الدول العربية، عدد2، تونس، 2007.
- رامي أكرم شريم، الطفل العربي والتفكير السحري، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد2، 2005.
- نجلاء نصير بشور، الألعاب الإلكترونية، إيجابيات وسلبيات، المجلة التربوية، العدد31، تشرين الثاني، 2004.

4. **الجرائد:**

- منير الركاب، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية، جريدة إعلام الأسبوعية، العدد5، أكتوبر، 2006.

5. المواقع الإلكترونية:

- www.aladawah.com

ملاحق

استبيان:

1. البيانات الشخصية:

الجنس:

ذكر ☐ أنثى ☐

السن:

أقل من 15 سنة ☐ ما بين 17و18 سنة ☐ أكثر من 18 سنة ☐

المستوى الدراسي:

جيد ☐ متوسط ☐ ضعيف ☐

2. عادات وأنماط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية:

هل تلعب الألعاب الإلكترونية الموجودة على الانترنت؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

كم من الوقت تقضيه في اللعب يوميا؟

أقل من ساعة ☐ من ساعة إلى ساعتين ☐ أكثر من 3 ساعات ☐

مع من تفضل اللعب بها؟

بمفردك ☐ مع الأصدقاء ☐ مع الأهل ☐

3. دوافع استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية؟

كيف تتعرف على آخر الإصدارات للألعاب الإلكترونية؟

عن طريق الانترنت ☐ عن طريق الأصدقاء ☐ أخرى ☐

ما هي الألعاب الإلكترونية التي تفضلها؟

ألعاب المغامرة ☐ التعليمية ☐ الصراع والعنف ☐

لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟

للتسلية والترفيه ☐ تنمية الذكاء ☐ شغل أوقات الفراغ ☐

4. أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق:

هل تتحكم في وقت لعبك للألعاب الإلكترونية؟

أحيانا ☐ لا أستطيع ☐ نادرا ☐

بماذا تشعر عند التوقف عن اللعب؟

التعب ☐ القلق والتوتر ☐ شعور عادي ☐

ماذا تعلمت من الألعاب الإلكترونية؟

التحكم في تقنيات الانترنت ☐ تدعيم التحصيل الدراسي ☐ زيادة الذكاء ☐